1993年6月2日第三種郵便物認可
1994年5月1日発行（毎月1回1日発行）
第2巻　第5号　通巻16号

1か月のゲームがすべてわかるオールラウンド・ゲーム・データ・マガジン

電撃王
DENGEKI-OH

5月号 1994
580yen 特別定価

業界人注目　推定月間販売本数発表!
電撃スーパーヒットチャート リニューアル

業界人必携　ゲームに関する知りたいデータ満載
ゲーム白書'93
◆ハード普及台数の差はどのくらい?
◆ゲームがいちばん売れる季節は?
◆いちばん人気のジャンルは?

ファイナルファンタジーVI
あらゆる疑問を解消 必須データ徹底網羅

実況パワフルプロ野球'94

好評連載
東京SHADOW

98・TOWNS
◆卒業II
◆三國志IV
◆英雄志願
◆ファーストクイーンIV
◆宴会王Ver.3
◆Super野球道2

SFC
◆Jリーグエキサイトステージ
◆MOTHER2
◆ぽっぷるメイル
◆スーパーボンバーマン2

PC-ENGINE
◆モンスターメーカー
◆ドラゴンハーフ

MD
◆うる星やつら
◆ラングリッサーII
◆餓狼伝説2

NEO GEO
◆ファイターズヒストリーダイナマイト

付録
水野良とグループSNE
クリスタニアRPGハンドブック

新章スタート!! 暗黒伝説クリスタニア

SEGA最新技術集団AM2研がすべてをかける
デイトナUSA
柴田昌弘特別描き下ろしイメージイラスト

クローズアップ AOU
極上パロディウス
スーパーストリートファイターXほか

FANTASY ROLE-

1+1=3になる！

という不思議だけどウレシー！お話。

クラウズ オブ ジーンとダークサイド オブ ジーンの両方をハードディスクにインストールすると、なんとタイトルからして、ワールド オブ ジーンという新しい画面に変わり、このふたつの世界をひとつにして大きなスケールでプレイすることができるのです。しかも、両方の世界にまたがるイベントが発生したり、ワールド オブ ジーンをプレイして初めてわかる事実もあったり……。

これはもう、やるしかない！

Might and Magic
WORLD of XEEN

絶賛発売中

PC-9821シリーズ
MULTiおよびAシリーズ
PC-9801シリーズ
UX・VX以上
FM TOWNS CD-ROM COMPACT disc
¥12,800（税別）

マイト アンド マジック
クラウズ オブ ジーン

Might and Magic
CLOUDS OF XEEN

君は、ワールド オブ

あの上海が
ウィンドウズバージョンで！
パワーアップして！！帰ってくる。

[表紙 MODEL]
三浦理恵子

インタビューは
126ページに

電撃王 5 CONTENTS

5月号
1994 MAY VOL.16

COVER
AD/朝倉哲也
LOGO DESIGN/高木和雄
PHOTO/弘瀬秀樹
HAIR&MAKE/米山リエ
STYLING/赤石澤麻友美
ILLUST/佐々木晃

1か月のゲームがすべてわかる
オールラウンド・ゲーム・データ・マガジン

掲載全ゲームインデックスは次のページに

全ハードの最新ゲーム情報を完全網羅!!

電撃王 掲載 全ゲームインデックス

DENGEKI-OH GAME INDEX

このゲームインデックスには4月8日から5月7日までに発売される各機種のゲームデータを収録。まず50音順に並んでいるゲームのタイトルをチェックして、それから色で指定された機種別のゲームリスト、目次を利用すると探しやすいぞ!!

PC9801

PC9801

PC9801

PC9801

FM-TOWNS

FM-TOWNS

●全ゲーム50音順インデックス

※パソコン系ゲームのジャンルの後にある⑱は18禁のゲームを示しています。

PC9801／パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／8(金)	A.Ⅳ.マップコンストラクション ＋A.Ⅳ.パワーアップキット	アートディンク	6,800	ETC
	壮陽佳肴	スタジオみるく	6,800	AVG⑱
4／13(水)	★ アラベスク	フェアリーテール	7,800	AVG⑱
4／13(予)	★ ツーショットDiary	ミンク	8,800	ETC⑱
4／15(金)	★ 学園戦士セーラーファイター	ピーチソフト	7,800	ETC⑱
	Super野球道2	日本クリエイト	12,800	SLG
	スカーミッシュ	アイル	9,800	RPG
4／21(木)	★ ぷりんせすでんじゃあ	ジャニス	9,800	AVG⑱
4／22(金)	ATLANTIA	ジャパンホームビデオ	10,800	AVG
	ここは楽園荘	フォスター	6,800	AVG⑱
	★ 天下御免	アートディンク	10,800	SLG
4／27(水)	スーパーリアル麻雀PⅣ	ビング	12,800	TBL
4／28(木)	★ AMBIVALENZ－二律背反－	アリスソフト	6,800	AVG⑱
	★ 英雄志願～GAL ACT HEROISM～	マイクロキャビン	6,800	RPG
	臥竜伝～三国制覇の計～	ホクショー	12,800	SLG
	フラッシュバック	ビクターエンタテインメント	12,800	ACT
4月上旬	JINN［ジン］～永遠の勇士～	天津堂	価格未定	RPG⑱
	★ パンドラの森 GAOGAO! 2nd	フォア・ナイン	8,800	AVG⑱
4月中旬	★ ファルアディア	きんぷくりん	9,700	RPG
	★ リビドー7	リビドー	8,800	AVG⑱
4月下旬	★ 学園ボンバー	アクティブ	7,800	AVG⑱
	★ DAYS in DUEL	SWAT	7,800	SLG⑱
	ハーフムーンにかわるまで	カクテル・ソフト	8,800	AVG⑱
	★ リバーサー／氷結都市TOKYO	ビクターエンタテインメント	9,800	SLG
4月末	超時空要塞マクロス スカル・リーダー	ファミリーソフト	9,800	SLG
	★ Mug－R	ソフトウェアハウスぱせり	予)7,800	RPG⑱
4月予定	学園戦記～恐怖のパペット計画～	フォーサイト	8,200	SLG⑱
	小悪魔遊戯同盟	パームツリーSOFT	予)7,800	TBL⑱
	★ サークルメイト	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱
	タクティカル タンク コープス(仮)	ジーエーエム	9,800	SLG
	★ ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房	9,800	S・RPG
	REIRA	シルキーズ	予)7,800	AVG⑱
5／1(日)	色数向上委員会forアダルト第3集	アーカムプロダクツ	1,500	ETC⑱
	色数向上委員会forノーマル第3集	アーカムプロダクツ	1,500	ETC
4月下旬	PONKAN	ポニーテールソフト	6,800	AVG⑱
	レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント	12,800	STG
4月予定	ドラゴンナイト4	エ・ル・フ	8,800	SLG⑱
	Lemmings2	富士通	7,800	PZL
5／1(日)	色数向上委員会forアダルト第3集	アーカムプロダクツ	1,500	ETC⑱
	色数向上委員会forノーマル第3集	アーカムプロダクツ	1,500	ETC

FM-TOWNS／パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／8(金)	★ インクレディブル・マシーン	サイベル	8,800	PZL
	A.Ⅳ.マップコンストラクション ＋A.Ⅳ.パワーアップキット	アートディンク	6,800	ETC
	誕生～Debut～	データウエスト	12,800	SLG
4／15(金)	ロードス島戦記Towns－灰色の魔女－(仮)	ハミングバードソフト	12,600	RPG
4／22(金)	ｻｲｷｯｸﾃﾞｨﾃｸﾃｨﾌﾞｼﾘｰｽﾞvol.2Memories	データウエスト	価格未定	AVG
	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	9,800	RPG
4／28(木)	フラッシュバック	ビクターエンタテインメント	12,800	ACT
4月中旬	★ リビドー7	リビドー	8,800	AVG⑱

PC9821／パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／8(金)	誕生～Debut～	データウエスト	12,800	SLG
4／15(金)	ロードス島戦記II CD－五色の魔竜－(仮)	ハミングバードソフト	12,600	RPG
4／22(金)	ｻｲｷｯｸﾃﾞｨﾃｸﾃｨﾌﾞｼﾘｰｽﾞvol.2Memories	データウエスト	価格未定	AVG
	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	9,800	RPG

X68000／パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／27(水)	スーパーリアル麻雀PⅣ	ビング	12,800	TBL
4／28(木)	★ AMBIVALENZ－二律背反－	アリスソフト	6,800	AVG⑱
4月上旬	あすか120% BURNING Fest	ファミリーソフト	9,800	ACT
	JINN［ジン］～永遠の勇士～	天津堂	価格未定	RPG⑱
5／1(日)	色数向上委員会forアダルト第3集	アーカムプロダクツ	1,500	ETC⑱
	色数向上委員会forノーマル第3集	アーカムプロダクツ	1,500	ETC

その他／パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／15(金)	SIM CITY for Windows(W)	イマジニア	価格未定	SLG
	奈緒美(M)	フェアリーテール・ﾚｯﾄﾞｿﾞｰﾝ	5,800	AVG⑱
4／28(木)	フラッシュバック(D)	ビクターエンタテインメント	12,800	ACT
4月下旬	VICTORY AT SEA(M)	イマジニア	9,800	SLG
4月予定	Out Post(D)	シエラオンラインジャパン	価格未定	SLG
	INCA2(D)	シエラオンラインジャパン	価格未定	AVG
	ウィング・コマンダー プライベティア =RIGHTOUS FIRE=(D)	EAビクター	価格未定	ETC
	ウィング・コマンダー プライベティア(D)	EAビクター	12,800	SLG
	ウルティマⅧスピーチパック(D)	EAビクター	価格未定	ETC
	ウルティマⅧ(I)	EAビクター	価格未定	RPG
	SSN-21 シーウルフ(D)	EAビクター	価格未定	SLG
	Quest For Glory 1(M)	シエラオンラインジャパン	価格未定	A・RPG
	現代大戦略EX(D)	システムソフト	12,800	SLG
	シャドウキャスター(D)	EAビクター	価格未定	ACT
	ストライクコマンダー(D)	EAビクター	12,800	SLG
	パシフィックストライク(I)	EAビクター	価格未定	SLG
	パシフィックストライクスピーチパック(I)	EAビクター	価格未定	ETC
	Police Quest 4(D)	シエラオンラインジャパン	価格未定	AVG
	Police Quest 4(M)	シエラオンラインジャパン	価格未定	AVG
	LEISURE SUIT LARRY6(D)	シエラオンラインジャパン	価格未定	AVG
5／1(日)	色数向上委員会forアダルト第3集(M)	アーカムプロダクツ	1,500	ETC⑱
	色数向上委員会forアダルト第3集(MSX2)	アーカムプロダクツ	1,500	ETC⑱
	色数向上委員会forアダルト第3集(W)	アーカムプロダクツ	1,500	ETC⑱
	色数向上委員会forノーマル第3集(M)	アーカムプロダクツ	1,500	ETC
	色数向上委員会forノーマル第3集(MSX2)	アーカムプロダクツ	1,500	ETC
	色数向上委員会forノーマル第3集(W)	アーカムプロダクツ	1,500	ETC

3DO

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／9(土)	鉄人	シナジー幾何学/Panasonic	8,900	3D ACT
	寺沢武一の「武」	ﾌｧﾝﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄ/Panasonic	9,800	AVG

＊その他のパソコンの表のゲームタイトルの後ろの略号は以下のとおりです。（I）はIBM-PC、（M）はMac、（D）はDOS／V、（2）はMSX2、（W）はWindowsを表しています。

DENGEKI-OH GAME INDEX

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／29(金)	ドクターハウザー	ﾘﾊﾞｰﾋﾙｿﾌﾄ/Panasonic	8,800	3D AVG
	ファラオの封印	アスク講談社	8,800	3D RPG
4月予定	INCREDIBLE MACHINE	シエラオンラインジャパン	価格未定	PZG

SUPER FAMICOM／スーパーファミコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
4／8(金)	★ NHLプロホッケー'94	EAビクター	9,800	P・T	SPG
	紫炎 ザ・ブレイドチェイサー	ダイナミック企画	9,600	P・M	ACT
	スーパー囲碁 碁王	ナグザット	14,800	M	ETC
4／15(金)	ピンクパンサー	アルトロン	9,500		ACT
	ろくでなしブルース	バンダイ	9,800		ACT
4／16(土)	夢迷路 きぐるみ大冒険	ヘクト	9,800	B	RPG
4／22(金)	F-1 GRAND PRIX PARTⅢ	ビデオシステム	9,900	B	RCG
	メルヘンアドベンチャー コットン100%	データム・ポリスター	9,300		STG
4／28(木)	★ スーパーボンバーマン2	ハドソン	8,500	P・T	ACT
	ダイナマイト・ザ・ラスベガス	ヴァージンゲーム	8,900	M	ETC
	平成イヌ物語バウ ポップンスマッシュ!!	タカラ	7,800	P	SPG
	笑っていいとも！ タモリンピック	アテナ	9,500	M	ETC
4／29(金)	新・熱血硬派 くにおたちの挽歌	テクノスジャパン	9,800	P	ACT
	スーパーパチスロマージャン	日本物産	9,500	B	ETC
	ナイスDEショット	アスク講談社	9,800	B	SPG
4月下旬	NBA JAM	アクレイムジャパン	9,800	P	SPG
	機動警察パトレイバー	ベック	予)9,800	B	SLG
	ダークキングダム	日本テレネット	9,800	B	RPG
	フォーチュン・クエスト ダイスをころがせ	ザムス・バンプレスト	9,800	B	ETC
	らんま1/2 超技乱舞篇	小学館ﾌﾟﾛﾀﾞｸｼｮﾝ/東宝	9,900		ACT
4月予定	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	ツクダオリジナル	9,700	B	SPG
5／1(日)	★ Jリーグ エキサイトステージ'94	エポック社	9,800	B・T	SPG

MEGA DRIVE／メガドライブ

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
4／15(金)	★ うる星やつら ディア マイ フレンズ	ゲーム アーツ	7,800	CD	AVG
	BATTLE FANTASY	マイクロネット	8,400	CD	ACT
4／22(金)	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	7,800	CD	RPG
	キャプテンラング	データイースト	6,800	ROM	ACT
	★ 爆伝ーアンバランス・ゾーンー	ソニーﾐｭｰｼﾞｯｸｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	7,800	CD	AVG
4／23(土)	★ FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ	7,800	CD	RACE
4／28(木)	F-117 ステルス ～オペレーション；ナイトストーム～	EAビクター	9,800	ROM	SLG
	ドラゴンズ・レア	セガ	6,800	CD	AVG
4／29(金)	NBA JAM	アクレイムジャパン	8,800	ROM	SPG
4月予定	Rise of Dragon	シエラオンラインジャパン	価格未定	CD	AVG

PC ENGINE／PCエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
4／22(金)	★ 爆伝 アンバランスゾーン	ｿﾆｰ・ﾐｭｰｼﾞｯｸｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	7,800	SCD	AVG
	ぷよぷよCD	NECアベニュー	5,600	SCD	A・PZG
4／28(木)	初恋物語	徳間書店インターメディア	予)7,800	SCD	SLG
4月中旬	★ パチ夫くん3 パチスロ＆パチンコ	ココナッツ・ジャパン	8,800	SCD	ETC
4月下旬	風霧	ナグザット	8,600	SCD	ACT

ARCADE／アーケード

SFC　MD　PCエンジン

SFC　MD　ARCADE

『電撃王』では、これからもゲームのデータを充実させる予定。とくに現在注目されている次世代機であるサターン・PS-X・任天堂64ビット機・FXなどの情報も入手しだい掲載。もちろんアーケードゲームやNeo Geoのゲームだって、これからどんどん充実させるぞ。また、ゲームインデックス・新作予定表へのご意見やご希望がありましたら、ぜひお便りを送ってね。きみたちの意見は必ずや誌面に反映させてるにちがいない。アンケートはがきでOKだ。

表の見方

各表組のデータは、4月8日から5月7日の間に発売が予定されているもので3月15日現在のものです。

SFCは『電撃スーパーファミコン』誌、PCエンジンは『電撃PCエンジン』誌とデータを共通化してあります。

また、各機種ごとに分けられている表組の下には、今月の『電撃王』に掲載されている、その機種の全ゲームが掲載されています。ページ数も併記してありますので、購入の参考にしてください。

＊表組中のゲームタイトルで赤い文字で表されているものは、今月発売されるゲームで、なおかつ今月号でゲームを紹介しているものです。

GEKI-DEN-OH

The Garden of

今月の電撃王

4月期 [April]

「今月の電撃王」は、4月中に発売されるゲームソフトを中心に紹介するコーナー。あらゆるジャンルの注目作、話題作を厳選し、提供する。

×1 ×2 ×3

「電撃叙勲システム」とは、電撃王が各作品に与える栄誉の度合いを表すもの。1個の勲章は良質ソフトに、2個は、良質ソフトのなかでもとくに優れた作品に与える。そして、3個の勲章は、不朽の名作になり得る傑出した作品にのみ与える。

● 3人の女の子を未来の英雄へと育てるRPG

PC9801

英雄志願 ~GAL・ACT・HEROISM~

▲各キャラの特徴に応じた攻撃が決まると、派手なアニメーションが画面に繰り広げられる。

未来の英雄を夢見ながら冒険者養成学校で学ぶ3人の女の子。彼女たちが挑戦する卒業実習は、街に出て人々の依頼を実際に解決するというものだ。半年の間にどんな種類の依頼を解決するかで3人の将来が決まることになる……。

この『英雄志願』は、依頼を受けてフィールドを進み、敵と出会うとコマンド選択式の戦闘を戦うという、オーソドックスなRPGのスタイルをとっている。だが、本作を際立たせているのが強力な個性を持つキャラクターだ。物語の主人公は刀を使うサムライ娘、魔法の得意なエルフ、メカを召喚して戦うメカマニアという3人の美少女。

この3人に、学校からお目付役に派遣された妖精を加えたパーティを操作する。戦闘の際には、各キャラの得意技に合わせた多彩な攻撃法が用意されているほか、ゲーム中のあちこちで各キャラの性格を感じさせる愉快な会話も楽しむこともできる。

また成長の際には、依頼解決の報酬を使って3人のキャラの能力値をプレイヤーが自由に増加させることができる。どの能力をどれだけ増やすかは、すべてプレイヤーの思いのままだ。もちろん、難しい依頼を解決すれば能力値の成長も大きいから、現在の能力と依頼の難易度を考えてどの依頼に挑戦するかを考える必要がある。そして半年の実習期間が終了すると、その能力値に応じてそれぞれのキャラに各14種類のエンディングを用意されている。RPGの基本であるキャラを育てる楽しみに、育成SLG風の切り口が加えたところが新鮮だ。

▲イベントが発生すると、パーティのメンバー同士で会話が繰り広げられる。各キャラの性格に応じて、口調も内容もさまざまだ。発生するイベントの数もかなり多い。

▶3人のキャラにはそれぞれ詳細なパラメータが設定されている。この数値のどれを増加させていくかで、半年後に迎えるエンディングが変化することになる。

▲パーティが解決する依頼は、斡旋所で見つけてくる。斡旋所では、その依頼の難易度も教えてくれる。

叙勲

キャラクターへの愛着が強ければ強いほど楽しめる。

•DATA•

発売元：マイクロキャビン ☎0593(51)6482
発売日：4月28日
価　格：6,800円（税別）
メディア：FD（VX以降、HD対応）マウス、ジョイスティック対応　FM音源対応

RPG

●原作コミックの雰囲気を再現したビジュアルAVG

MD

うる星やつら ディア マイ フレンズ・・

▲原作に忠実、かつクオリティの高いビジュアルがウリ。全画面アニメーションも、なかなか楽しい。

高橋留美子作の人気コミック『うる星やつら』が、ゲーム　アーツ制作による、MEGA-CDのゲームとして復活する。現在まで、アニメやゲームなど多くのメディアで展開してきた名作『うる星やつら』だが、このMEGA-CD版は、なかでもとくに原作のイメージを重視しており、相当のマニアでも十分満足できるデキなのだ。

キャラクターは、すべて原作コミックに忠実にデザインされており、かなりマイナーなキャラも含め、さまざまのキャラが120人以上も登場する豪華版だ。またゲーム中のメッセージはすべて音声を用いており、声の担当はTVアニメのオリジナルメンバーが勢揃い。平野文や古川登志夫ら、おなじみの声優たちの熱演もとてもうれしい。

プレイヤーは主人公「諸星あたる」として、なんでもアリの世界、友引町を自由に移動し、町内のすべてのモノ、人に対し行動を起こすことができる。もちろん10数名の女性キャラは、どのコも口説くことができる。まさにインタラクティブなゲームだ。

あたるの目から見たシチュエーションがそのままゲーム画面であり、画面上に表示されたモノ・キャラを、目・口・手3種のアイコンカーソル（アローカーソル）を指すことで、見たり話したり、触ったりして相手のリアクションを受ける仕組み。リアクションの種類も多く、また、隠しキャラ・隠しコマンド・隠しリアクションなども多く、なにが飛び出すかわからないところも魅力のひとつだ。

また、会話中などの通常画面のアニメーションも豊富なほか、ギャグシーンなどでは、ダイナミックな全画面ビジュアルアニメーションデモも楽しめる。MEGA-CDに関する、ゲームアーツのノウハウおよび技術が結集された注目の1本だ。

◀入手した持ち物を整理する画面。必要な時に、いつでもアイテムを取り出せる。

▲カーソルの色が赤に変わって、何か行動を起こせる事物の存在を知らせる。

◀「うる星」ファンにはおなじみの、隠れキャラが満載。

叙勲

原作、アニメファン以外の人にも十分楽しめるはず。

•DATA•

発売元：ゲーム アーツ
発売日：4月15日
価格：7,800円［税別］
メディア：CD-ROM

AVG

●実名だけじゃ終わらない、本物の

Jリーグエキサ

ジュビロ磐田、ベルマーレ平塚の2チームを加え、すでに激戦を展開している今年のJリーグ。ゲームとJリーグ両方のファンにとっては、どこまで現実の迫力を再現してくれるゲームが登場するのかが気になるところだ。実際Jリーグのゲームは多く発売され、どれを買うべきか判断に迷う。選手が実名が出ている、というだけでは信用できない。電撃王編集部がお薦めするのは、この『Jリーグエキサイトステージ'94』。まず操作感がいい。ボールの近くにいる複数の選手を動かすというシステムを取っているため、カーソルが移動しなくてイライラすることがない。データもパススピード、ドリブルスピード、ボールを追うスピードなど細かに分かれ、熱狂ファンにも大満足。練習モードも付いている、奥の深いサッカーゲームだ。

叙勲

プレイのたびに腕が上がるのがわかる奥の深さがいい。

•DATA•

発売元：エポック社
発売日：5月1日
価　格：9,800円［税別］

●お待たせしました！『モンスタ

モンスターメー

PCエンジン版の主人公はオリジナルキャラのライア。モンスターと話をする力を持っている彼女は、その力のために村人から恐れられていた。そして、村が盗賊に襲われ犯人の姿形がライアとそっくりだったという理由で、村から追い出されてしまう。

このゲームの特徴は、タイトルからもわかるように、仲間にしたモンスター2匹を合成し、より強力なモンスターを生み出すことができる「モンスターメイキングシステム」。しかし、組み合せによっては、役立たずなモンスターができることもあるので、モンスターの合成には細心の注意をはらう必要がある。

また、ロリエーンやルフィーアなど、『モンスターメーカー』おなじみのキャラたちも多数登場し、さまざまなドラマを見せてくれることだろう。

叙勲

発売までかなり待たされたが、それだけの甲斐はアリ。

•DATA•

発売元：NECアベニュー
発売日：発売中
価　格：7,800円［税別］
メディア：SCD専用

感触で満たされた最高のサッカーゲームだ

SFC

イトステージ'94・・・・・・・

◀これは練習モード。ドリブル、シュート、ディフェンスなど項目は多い。

▶ドリブルするアルシンド。データによりそのスピードを再現。

◀カズのシュート。カズは全体的にデータがよく、ここぞというときに決めてくれるスーパープレイヤーだ。

▲シュート後のダンス。前転や投げキッスなど、何パターンか用意されている。

SPT

ーメーカー』、PCエンジンについに登場

PCエンジン

カー　～闇の竜騎士～・・・・・

◀『MM』キャラ投票人気ナンバー1のロリエーンはエルフ族の少女。

▼戦闘時には、パーティは最大で8人にもなる。

▼モンスターには属性が設定されており、組み合せによってさまざまな合成ができる。

▲キャラデザインは、もちろん九月姫さんだ。

RPG

選手の似顔絵もゲームのウリ

◉―NHLプロホッケー'94

SFC

コンスタントに発売されるホッケーゲームだが、演出面に凝りすぎて操作感に問題があるゲームも少なくない。このゲームは派手さこそ控えめだが、基本部分がしっかり作られている秀作。世界のチームの各選手はもちろん実名で登場し、似顔絵まで登場するというサービスもホッケー好きにはたまらない。これからホッケーにでもハマってみようか、という人にも、その入り口としての役割を立派にはたしてくれるゲームだ。

◀EAビクター／SPT／SFC／9,800円［税別］／8月8日

伝説のパチンコ店を制覇せよ！

◉―パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ

PCエンジン

今回から新たにパチスロが追加され、さらに面白くなった『パチ夫くん』。
ゲームは、パチンコで全財産を失ってしまったパチ夫君が、その姿を見かねたパチンコ大王から、時空を超え伝説のパチンコ店「桃銀魂」の全チェーン店を制覇するという試練を与えられるところから始まる。はたして、パチンコ9機種18台に加え、パチスロ4台の合計22台を制覇し、パチンコ大王の試練をクリアすることができるか!?

◀ココナッツ・ジャパン／ETC／PCエンジン（SCD専用）／8,800円［税別］／4月中旬

時間をカッ飛ぶミニットくん

◉―タイムドミネーター

MD

主人公キャラ、ミニットくんの軽やかな動きがナカナカ楽しいACT。途中にあるアイテムでエルネギー補給しながら、ジャンプ、キックで敵を倒し、各ラウンドのゴールを目指すのだ。3つのエリアに分かれた、多彩な全7ラウンドに加え、アミダくじを登るなど、凝った作りのスペシャルステージも隠されており、飽きのこない構成になっている。また敵のいないコースで、ひたすらタイムに挑む、タイムトライアルモードのオマケもなかなか燃える。

◀ビック東海／ACT／MD／7,800円［税別］／発売中

●個性的なゴチャキャラが活躍する人気SLGの第4作登場

PC9801

ファーストクィーンⅣ・・・・・

▲部隊パラメータの表示内容など画面構成はプレイヤーが自由に変更可能。

『ファーストクィーン』シリーズは独特の二等身キャラが織りなすリアルタイムファンタジーSLG。昨年夏の『Ⅲ』に続き、早くも最新作が発売される。

今回の舞台は再び古代ログロス。時期的には『Ⅰ』『Ⅱ』の中間にあたっていて、異次元の魔物の復活を企む魔道士と主人公アレスなど幾人かの国王、人間に与する妖精たちの戦いが描かれていく。

システム面では、『Ⅲ』を継承しつつも各コマンドをアイコン化したり、マルチウィンドウシステムの進化で好みの画面レイアウトを作れるなど、操作性が一段とアップされている。加えて『Ⅰ』『Ⅱ』の要素やまったく新しい要素を取り込み、SLGとしてさらにゲーム性を高めた仕上がりになっている。

新たな要素の中でも、とくに注目すべきは戦闘が2部隊戦になり、2部隊同時指揮が可能になったこと。もちろん個性的なキャラの多いゲームだけに、使える部隊が増えるというのはそれだけで十分うれしい改良といえるだろう。またコマンドひとつで騎兵が下馬したり、弓兵が剣を取ったりとレベルアップ以外にもキャラの戦闘タイプを手軽に変更することができるようになったのも特徴である。

『Ⅰ』『Ⅱ』から復活した要素の中では、目立つのがリアルタイムでの敵の寝返りである。敵指揮官を討てば残りが投降するといった場合に加えて、「交渉」しだいで敵部隊を丸ごと手に入れることもできる。兵力の補充は（傭兵を雇うこともできるが）原則的に敵から奪うことが主体となるので、いかに効率よく寝返りを誘うことができるかがゲームを進めるうえで大事なポイントになっているのである。

叙勲

システム、シナリオともに充実のシリーズ第4作。

●DATA●

発売元：呉ソフトウェア工房
☎048（646）0660
発売日：4月
価　格：9,800円（税別）
メディア：FD（VM以降、HD対応）
要マウス　FM、MIDI音源対応

◀部隊への命令やコントロールするキャラの変更はアイコンをクリックするだけでOK。

▶部隊に移動の指示を出す全体マップ。都市や砦など、各勢力の拠点を結ぶルートがかなり複雑に絡みあっている。

RPG

●'93年F1をMEGA-CDで完全

FORMULA ONE

F-1GPの放映権、ライセンス許諾権を獲得しているフジテレビと、セガの共同開発によって誕生した、期待のリアルドライブゲームだ。当然のことドライバーはすべて実名で登場。またアドバイザーとしてフジテレビのF-1リポーター川井一仁氏が参加しており、コースの特徴からマシンセッテイングテクまで実に正確。

未公開映像を含む、フジテレビの提供するテレビ映像をふんだんに用い、演出面での映像取り込みはもちろん車載カメラ視点のリアルな風景や、細部まで正確なマシンのグラフィックなど見どころも多い。

タイムアタックから予選、決勝と進む「GPモード」のほかに、昨年のGPが再現された舞台を参加ドライバーを通して体験する「'93年F-1モード」もある。

叙勲

細部までこだわるマニアもイチコロのデキなのだ。

●DATA●

発売元：セガ
発売日：4月23日
価格：7,800円（税別）
メディア：CD-ROM

●爆破の快感は永遠なのか!?　爆

スーパーボンバ

▲真ん中のスイッチで、コンベアの移動速度、回転方向が変えられる。コンベアはループするようにもなった。

▲王道を行くなら、腕のみが勝敗を左右するこのステージ。最強火力パネル、P爆弾などアイテムも増えた。

再現！ マニアもナットクの超リアルF1ゲーム

MD

WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY・・・・・・・・

▲監督やメカニックのアドバイスを参考にベストのセッテイングを。

▲全25台の参戦マシンの一台一台が細かく描き分けられているのは驚異。背景もリアルでいうことなしだ。

◀取り込み画面の動画再生もお見事。MEGA－CDの機能とフジテレビの捕らえた美しい映像のたまものだ。

SPT

弾男がまたまた登場！

SFC

ーマン2・・・・・・・・・・・・・・

実に息の長いゲームである。FCに8年ほど前に登場したが、未だに人気は衰えず、PCエンジンでは3作、SFCでも2作目が発売されるにいたった。

その人気の理由はといえば、答はひとつしかない。対戦プレイの面白さである。最初のFC版が発売されてから、つぎのPC版が発売されるまではかなりブランクがあった。しかし、対戦プレイが可能となったPC版からは、かなりのハイペースでPC、SFCにリリースされている。それは対戦で爆破し合う快感がプレイヤーの心を捕らえたからにほかならない。

今回のSFC版は対戦ステージに工夫が凝らされ、慣性ですぐには止まれない氷の面、交通標識に従って移動しなければならない面。ジャンプで岩を飛び越え戦う面などさまざまだ。前作でかなりのボンバーマンが死亡したと思われるベルトコンベア面も、ベルトコンベアの速度、方向をスイッチで切り替えられるようになった。しかしそのアイデアは評価できるが、実際考えすぎではないかと思う面もないわけではない。ステージの仕掛けに慣れるのが大変で、対戦の快感を味わう前に死んでしまう事もある。そのあたりが『2』のネックだが、もっとちがうステージでバトルしてみたい、システムが変わったグローブ、勝者に与えられるゴールドボンバーマン（ルーレットで基本能力がアップ）になってみたいと思うプレイヤーにとくにお薦めする。もちろんマルチプレイヤー5は必携、気分を新たにほかのプレイヤーをハメまくってほしい。

▲これは1人プレイのステージ。5人の凶悪ボンバーマンを倒すのが目的だ。

叙勲

これ以上面白いマルチプレイ用ゲームはない。

•DATA•

発売元：ハドソン
発売日：4月28日
価　格：8,500円（税別）

ACT

人気コミックをゲーム化！

◉―リバーサー 氷結都市TOKYO

PC9801

ポプコム誌上で連載されていたコミック「リバーサー」がPC98でゲーム化されて登場。原作を知らないひとでもプレイできるように、本作は、オリジナルのストーリーで展開。AVGとSLGを融合したシステムが特徴で、AVG部分で情報を収集し、SLG部分で敵と戦闘を繰り広げる。SLG部分では、実際の東京の地形を使用した2Dマップ上を移動。敵と接触するとタクティカルコンバットに突入する。

▲ビクターエンタテインメント／☎03(3423)9268／SLG／PC98／9,800円（税別）／4月下旬

爆風スランプのロックAVG！

◉―爆伝ーアンバランスゾーン

MD　PCエンジン

人気バンド、爆風スランプのデビュー10周年記念としてPCエンジンSCD、MEGA-CD版で同時発売となる音楽AVG。爆風スランプ自ら総監督として参加。ゲームの中の音楽はもちろん、シナリオから声の出演まで担当と、大活躍だ。

BGMは『爆伝』用オリジナル曲を含む30曲。また10周年記念の最新アルバムからも3曲収録されており、音楽AVGの名に恥じない堂々の内容だ。漫画家赤塚不二夫氏のキャラデザインも楽しい1本。

◀ソニー・ミュージックエンタテインメント／AVG／PCエンジン（SCD専用）、MD（CD-ROM）／7,800円（税別）／4月22日

懐かしの名ACT復活！

◉―アルゴスの戦士

X68000

アーケードゲーム史上に残る名作を、パソコンに移植していく、好評の電波新聞社『ビデオゲーム・アンソロジー』シリーズの第9弾。今回は、テクモが1986年にリリースした、横スクロールタイプのアクションゲーム『アルゴスの戦士』をX68Kに忠実移植。さまざまなボーナスポイントや当時のファンを引きつけた美しい背景グラフィックも健在。プレイヤーは、紀元前より蘇った獣王ライガーを倒すために伝説の英雄“アルゴスの戦士”となって戦う。

◀電波新聞社☎03（3445）6111／ACT／X68K／5,300円（税別）／4月28日

THE FORE-SIGHT 新作ソフトレビュー

今月の評者 Kongetsu no hyosya

小峯徳司 「1に操作性、2に発想、3にバランス」が評価基準。操作性の悪いゲームは、どんなに発想がすごくてもダメだと考えている。基本的にどんなゲームでもプレイするが、アクション、シューティング、パズルが好み。 ATSUSHI KOMINE

榊　涼介 わたしの得意ジャンルはいわゆるシミュレーションってやつ。最近ハマッたのは『激闘！　欧州海戦史』。なぜかジェネラルサポートのゲームをヒイキしてしまう今日この頃なんである。あの渋さがたまらないね！ RYOSUKE SAKAKI

羽岡義晴 兄弟誌、電撃スーパーファミコンのウワラザ担当。自分の好みだけでゲームを薦める子供レビュアー。RPG、SLG、自腹を切って無差別に手を出し、かなり痛い目にあっているのは真実。被害総額500万円以上（バカ）。 YOSHIHARU HAOKA

電撃王が自信をもって選んだ「本当に面白いソフト」を紹介するのがこの新作ソフトレビュー。今月も、ゲームを見る目をしっかり備えたレビュアーたちが、個性的に語る言葉に耳を傾けてみてはどうかな？

SFC

ファイナルファンタジーVI

凄すぎる！　世界は震憾しろ！

プレイ時間「42：24」。感動した。なんか言葉が見つからないくらいよかった。オレ、この業界にいて良かったと心底思いましたわ。文字どおり、開いた口がふさがんないっス。すべてが瞬間で構成されているっていうんですか？『バロン』『ラピュタ』（趣味）なんていう「いい映画」を見てるといつのまにか2時間が経ってしまうという、あの感覚。それが40時間も持続するんだから、奇跡の快感としか言いようがない！　レベルが違う。違いすぎるぅぅ！　「ゲーム」という娯楽のジャンルとは本来どういったモノなのか……エンディングを見終わった時、快楽だけを追い求めるバカゲーマー（オレ）にすら、真剣に未来を考えさせてしまうパワーが、力が、2DのTV画面から生み出される激しいベクトルがぁぁ！　キィィー！

……ハァハァハァハァ。さて、興奮カクカク犬状態は置いといて、先に進めると……基本的なシステムを相変わらずといってもいいでしょう。最初はちょっとためらうけど、慣れてしまえばなんてことはない魔法や必殺技の習得法、パーティ編成。ユーザーインターフェイスデバイスは伝統的にしっかりしてるんで、なんの問題も感じません。システムから見れば単なるシリーズ最新作なんだよなぁ……実際。

でも、違う。何が違うのかっていうと……

①グラフィックが違う：発売前から雑誌などで知っていたとは思うけど、ムチャクチャ絵が綺麗。某メーカーや某ソフトハウスには爪の垢を煎じて飲ませたいくらい……なんて月並みなモンじゃない。世界のSFC制作関係者がオシッコちびるようなスサマジイ出来。なんでここまで他社（含む任天堂）と差ができたのか……。

②サウンドが違う：これはもうサウンドクリエイターである、植松信雄氏の力量によるところが大きいと思う。氏の作り出す旋律は、日本人の心の琴線に触れる何かがある。すべていい曲だと言いきってもいい。オレは。

③強制シーンが違う：『FF』は『ロマサガ』等のフリーシナリオのRPGと違って、プレイヤーが一本道のシナリオをなぞるのが伝統になっている。『VI』でもその基本は守られている（除く後半）のだが、いつもなら「かーっ！　シツコイ」的な紙芝居強制シーンが、妙に楽しい。強制中、随所に盛り込まれた選択肢が絶妙。

……とまあ、これらの要素が複雑に、しかも昇華しながらからみ合って、今回の『FFVI』ができあがっているわけなんですわ。

このゲームはゲーム好きのみならず、ゲーム業界に関わるすべての人（特にSFC関係。安直に海外移植を考えたり、マルチメディア好きな金儲けだけの社長とか）に遊んでもらいたい。その結果、人によって違うだろうけど、きっと「何か」が湧き出てくるはずだ。出てこないようなヤツは……もう一生ゲームはしなくていいし、業界人なら、この業界から消えてくれ。

ゲームは文化だと改めて思う。1万円払ってもソンしないだけのパワーとボリュームを実現できる映画の次の文化。悲しいかな、今のオレには金の力がないからこのイカス文化を率先して引っ張ることはできない（いつかは……と思っていてもね）。だからそれが可能な人に希望を託そうと思う。気づいてくれ！　このソフトなら気づけるハズだ。ゲームが、たんなる玩具でないことに、金儲けの道具だけでないことに……。頼む。（羽）

シルバリオ　2
エドガー　40
マッシュ　40
ティナ　40

▲この本の発売が4月8日だから、すでにプレイした（してる）人は当然その凄さが身にしみてわかっていると思う。あ、スクウェアからは何ももらったりしてないからね。念のため。とにかくやってくれぇぇぇぇ!!

叙勲
とにかくお薦め。本当なら20本くらい勲章を贈りたい。

●DATA●
発売元：スクウェア
発売日：発売中
価　格：11,400円［税別］

RPG

SFC

大航海時代II

時の経つのを忘れる楽しさ

別に私は海が大好きだとか、船乗りにあこがれていたとか、そういうことはいっさいない。ましてや、16世紀のヨーロッパの歴史に関する知識なんて、これっぽっちもない。でも、この『大航海時代II』は、時間を忘れて遊んでしまうほど大好きである。

何が好きか。それは「金もうけの快感」である。ヨーロッパではクズ同然のガラス玉をしこたま買い込んで、アフリカで高値で売りさばき、アフリカでは象牙を安く仕入れて、ヨーロッパで何倍もの値段で売る。すると、ものすごい利益が、ドカンと音を立てて舞い込んでくる。このときの喜びといったらない。普段、そんなに大もうけしたことがないから、まさに天にも昇る快感が味わえる（貧乏人の性である。情けないといえば情けないけどね）。

さらに、未知の海を旅するときの「この先には何があるんだろう、どんなことがおこるんだろう」という期待と不安の入り交じった気持ち。そして、新しい港や集落、遺跡を発見したときの喜び。こうした感覚も『大航海時代II』の醍醐味である。

また、私はあまり好きではないのだが、海賊になって他人の船を襲い、略奪するのも、好戦的な人にはたまらない快感だと思う。

このように『大航海時代II』には、人間ならおそらく誰もが「楽しい、気持ちいい」と感じる要素がタップリと詰め込まれている。それゆえ、プレイヤーは時間が経つのも忘れて、この気持ちよさのとりこになってしまうのである。

唯一、難点があるとすれば、内容の自由度の高さゆえに、何をどうすればいいか、プレイヤーが迷ってしまうことがあるが、それに関しては、くわしい攻略本が出版されているので、それを片手にプレイすればいい。私もこのソフトをプレイするときは、攻略本と世界地図帳が手放せない。独力でプレイして、死ぬほど苦労するのも、それはそれで楽しそうだけど。（徳）

ペドロ・ナバルロ
クライブ・ダーラム
ターン 1：防御

▲世界の海を航海して、富を集め、名声を高めていく。交易商人、海賊、冒険家。どんな人生を歩むかはプレイヤーしだい。

叙勲

攻略本もいっしょに買うことをおすすめします。

•DATA•
発売元：光栄
発売日：発売中
価　格：11,800円［税別］

RPG

PC9801

三國志IV

安心して遊べるシリーズ最新作!!

初代『三國志』の発売から7年、このシリーズもはや四作めを迎える。さすがに新作をチェックするわたしも、プレイヤーが君主に成り変わり、国を経営し、軍備を整え領土拡大をはかる、といったシステムに正直な話、いささか食傷気味であった。まあ、そんな感じでソフトに触ったところ……これがおもしろいのだ。ハマったあげく2回も全国制覇してしまった。

というわけで、今回は光栄歴史SLGに関しては酸いも甘いも嚙み分けた（!?）わたしが今回の『IV』にハマった理由を説明してみたい。まず『IV』の最も大きな特長は、個々の武将の特性を際だたせたこと。人材登用や外交交渉、武器製造etc.といった個々のコマンドを武将の〝特殊能力〟として表現している。様々な特殊能力を持った〝プロ〟を集めることがゲームを進める上で重要となってくる。とにかく、ここら辺の〝分業化〟が半端じゃない。「まあ、戦争に強い武将がいれば何とかなるさ」とはじめタカをくくって戦場に赴いたところ、知将タイプの敵に石は落とされるわ、海戦では連環の計（船を鎖で繋いで身動きできないようにする計）を用いられるわ、と散々なめに遭ったしだい。

また、戦場では連弩や発石車などの新兵器は絶大な効果を持つ。連弩を目いっぱい揃えて一斉射撃をするのはけっこう快感だ。たとえ関羽や張飛クラスの猛将が相手でも、いっきょに戦力半減なんて壊滅的な打撃を与えることができる。とはいえ、これらの新兵器を作るウラにはそれこそ様々な人材が関わっている。まず、新兵器製造の前提として都市の技術力をアップしなければならないんだが、これには政治力の高い武将が必要だし、さらに武器の製造能力を持った武将が必要となる。むろん、こうした人材を登用するための有能な〝スカウトマン〟を揃えねばならないことは言うまでもない。嘘は言いません、従来とはひと味違った『三國志IV』、ハマること請け合いであります。（榊）

叙勲

光栄歴史SLGの最高傑作といえるだろう。

•DATA•
発売元：光栄
　045（561）6861
発売日：発売中
価　格：14,800円［税別］
メディア：FD（VM以降、HD対応）
　マウス専用
　FM音源対応

◀『三國志IV』のシステムは、今までのシリーズの良い点を継承しつつ成熟。人材の価値がこれまで以上に高いのがウレシイところ。

SLG

◉——読者が選ぶパソコンソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー／発売	価格／ジャンル・機種	
1	三國志IV	光栄 発売中	価格未定 SLG/PC98VM	p15
2	スレイヤーズ	バンプレスト 発売中	12,800円 RPG/PC98VX	
3	英雄伝説III	日本ファルコム 発売中	12,800円 RPG/PC98VX	
4	スーパーリアル麻雀PIV	ビング 4月	12,800円 TBL/TOWNS、PC98、X68K	
5	ドラゴンナイト4	エ・ル・フ 発売中	8,800円 SLG/PC98VM	
6	パワードール	工画堂スタジオ 発売中	10,800円 SLG/PC98VX	
7	ウィザードリィCDS	アスキー 7月	12,800円 RPG/PC98、TOWNS、DOS/V	
8	臥竜伝〜三国制覇の計〜	ホクショー 4月28日	12,800円 SLG/PC98VM	
9	ファーランドストーリー伝記	TGL 発売中	10,800円 SLG/PL98VX	
10	Super野球道2	日本クリエイト 4月	12,800円 SLG/PC98VX	p164

SFC

真・女神転生 II

叙勲

好きな人は好きだから、薦められなくてもやるハズ。

•DATA•
発売元：アトラス
発売日：発売中
価　格：9,900円［税別］

▲雰囲気はバッチリ。クリアにはかなりの日数が必要。

日本唯一の宗教RPG最新版!

妖しくうごめく宗教が世界をおおいつくしていく。誰にも止めることはできない。神と悪魔と宿命の業……。混沌から生まれる力が人間を翻弄していく。本当に勝利はあるのだろうか？

それまで敵だった悪魔をコンピュータを使って召喚、仲魔として戦わせるという異色RPG『女神転生・デジタルデビルストーリー』。この名作FCソフトは1987年９月に発売された。以来熱烈なマニアの支持を受けて、FCで２本、SFCでは今回の『II』で２本目となる人気シリーズである。……なぁんてニューゲーム紹介はおいといて、中身のレビューとまいりましょ。

今回、システム的にはかなり前進してます。ユーザーフレンドリーってやつですか？　コマンドの選択やウインドウの形式、前作よりも練りこまれてて好感が持てます。個人的にはもう少しカチッとしてたほうが好きだけど。

世界観も相変わらずというか……独特なあっちの世界。あなたの幸せを祈らせてください！　みたいに俗っぽくないから妙に難しい。善と悪でなく法と混沌なんていう抽象的な概念で構成される戦い……よくファンがついたもんだと感心しちゃうよな。いや、オレもそのうちのひとりだと思うけど。今回も、自分の人生に投影されるモラルとタブーの選択みたいなノリがいかしすぎ。イベント性も前作より強くて、シリーズ最新作としてはバッチリ。音楽も今までどおりダークなヘビメタがはまりモノ。

……で、ただ……いつものことなんですけど、表面的なバランスがよくないっす。セーブポイントからイベントの発生する場所までが遠いとか、スッゲー強い敵が出てくるとか。まあ、このへんは、わかってるからイイヤっていうレベルなんですが。普通の３Ｄ好きな初心者には薦められないなぁ。

結局のところ、ファンという名の「狂信者」がわいわい言って楽しむゲームなのでしょう。信者がドンドン増えていけばいいんですけど。(羽)

AVG

PC9801

将棋聖天 II

▲将棋が指せるヒトであれば、文句なくおススメできる。他社の製品とやり比べてみてもいいかもしれない。

隔世の感ある将棋ソフト

それにしても強くなったなあ、と思う。いわゆる将棋ソフトというやつ、地味なもんで滅多に本誌じゃ扱わないんだが、久しぶりに触ってみて意外の念に打たれましたね。５、６年前の将棋ソフトと比べれば段違いの強さである。わたしは一時期、将棋に凝った時期があって、まあ、ある程度は自信がある。98版の将棋ソフトを時々触っては、「ふっふ、まだまだだな…」なぞとうそぶいていたモノ。というわけで肝心の『将棋聖天II』の話だ。まずは何はなくとも対戦。駒落ち将棋もできるのだが、わたし自信があったものでしょっぱなから平手戦で対局。先手番となって振り飛車、穴熊の体制をとる。穴熊という陣型は防御力が強く、素人の場合だと勝率が非常に高いのである。これに対して居飛車（飛車を動かさない側ね）を選んだコンピュータ側の反応は……ここが驚いたところなんだが、何と逆美濃に囲ってきたんである。詳細は省くが、居飛車側としてはこれも防御力の高い陣型だ。伝統的な将棋では居飛車側というのは防御力を犠牲にして、攻勢に転じるのが普通だった。振り飛車に対して居飛車側が美濃囲いをしたり穴熊をしたりといった傾向はここしばらくの新しい傾向だ。すべての将棋ソフトを遊んだわけではないけれど、コンピュータ側が逆美濃というのは初めての経験。しかも実際に指してみると、これがけっこう強い。レベル１（一番弱いやつです）を相手に苦戦すること苦戦すること……。結局、途中で、「あ、オレは用事があったんだ…」と中止するはめに追い込まれました。腕に自信のあるヒトは是非挑戦してみて欲しいね。なお、対局のほかにも様々な機能が充実。詰将棋はこの世界の第一人者・伊藤果六段の問題が365問。さらに仮指し機能が付いている。これは対局中や詰将棋の時に「こう指したら相手はどうくるか？」をシミュレートするものでけっこう便利な機能である。(榊)

叙勲

地味ながら根強い人気を保ち続ける本格派シリーズ。

•DATA•
発売元：魔法株式会社
☎078(261)2790
発売日：発売中
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD（VX以降、HD対応）
要マウス
FM音源対応

RPG

◉——読者が選ぶSFCソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー／発売日	価格／ジャンル	掲載
1	ファイナルファンタジーVI	スクウェア 発売中	11,400円 RPG	P14
2	真・女神転生 II	アトラス 発売中	9,990円 RPG	P16
3	ドラゴンクエストVI	エニックス 発売日未定	価格未定 RPG	
4	タクティス・オウガ	クエスト 発売日未定	価格未定 SLG	
5	いただきストリート2	エニックス 発売中	9,800円 ETC	
6	SDガンダムGX	バンプレスト 発売中	9,800円 SLG	
7	かまいたちの夜	チュンソフト 発売日未定	価格未定 ETC	
8	FEDA エンブレム・オブ・ジャスティ	やのまん ７月下旬	価格未定 RPG	
9	サムライスピリッツ	タカラ 発売日未定	価格未定 ACT	
10	スーパーロボット大戦EX	バンプレスト 発売中	9,800円 SLG	P17

●——読者が選ぶMDソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー/発売日	価格/ジャンル	掲載
1	V.R.	セガ 発売中	9,800円 SPT	P18
2	ベアナックルⅢ	セガ 発売中	7,800円 ACT	
3	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ゲーム アーツ 4月15日	7,800円 AVG・CD	P10
4	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ 4月	7,800円 SPT・CD	P12
5	ぽっぷるメイル	セガ 発売中	8,800円 RPG・CD	
6	ラングリッサーⅡ	メサイヤ 8月	価格未定 SLG	P170
7	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ 5月	価格未定 ACT	
8	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ 発売日未定	価格未定 RPG・CD	
9	ゲームのかんづめ	セガ 発売中	3,980円 ETC・CD	
10	SPARK(仮)	セガ 6月	価格未定 ACT	P171

空軍大戦略

PC9801

▲戦闘シーンでは、登場するすべての機体のリアルファイトが楽しめる。

大戦略シリーズ航空決戦版!!

さて、と。『空軍大戦略』である。英国本土の航空決戦(バトル・オブ・ブリテン)に題材をとった同名の映画があるが、前フリとしてまずは史上名高いこの航空決戦についての解説を少々。バトル・オブ・ブリテンの主役を担ったのは英独の空軍だ。二次大戦初頭、イギリス本土への無差別爆撃を行ったドイツ空軍は、スピットファイアを主力とするイギリス戦闘機隊の執拗な反撃を受けることとなる。爆撃機の護衛をすべきドイツの戦闘機は航続距離が短く、有効な護衛を行うことができなかった。結局のところ、ドイツ空軍は敗退し、イギリスは最大の危機を免れたのであった……。

少々歴史解説が長くなってしまったが、このゲームのイメージを掴むにはバトル・オブ・ブリテンを思い浮かべてもらえばよいだろう(映画版の「空軍大戦略」はビデオ屋さんにあると思うよ)。ゲームの目的は戦闘機、爆撃機を用いて敵の航空戦力と戦い、空港、工場などの施設を破壊すること。まだマニュアルすらないなかで、それこそ〝手探り状態〟で遊んだ感想を言えば、少々とっつきは悪いが、慣れてくると往年の『大戦略』さながらの面白味が出てくる。特に面白かったのが各ユニットの使い方。ひと口に航空機といってもさまざまなタイプがある。航続距離は? 戦闘機か爆撃機か? 夜間作戦は可能か? などなど、それぞれの航空機の性能に応じた適材適所の用兵が必要となる。ここらへんを心得ておかないと、たとえば夜間戦闘機(屠龍、月光などね)を揃えておかなかったおかげで敵B29の夜間爆撃機に有効な防衛を行えず、空港が破壊されてしまった、なんてハメに陥る。なお、個々の部隊には〝練度〟が設定され、さらに零戦21型から52型へといった具合に航空機のバージョンアップなどもあるので楽しみは多いだろう。システムソフトのヒット作『大戦略』シリーズの航空決戦版に位置付けられる期待のウォー・シミュレーションだ。(榊)

叙勲
今までの『大戦略』とはひと味ちがう外伝的作品。

●DATA●
発売元:システムソフト
☎092(722)4857
発売日:発売中
価　格:10,800円[税別]
メディア:FD(VX以降、HD専用)
要マウス
FM音源対応

SLG

スーパーロボット対戦EX

SFC

鋼の巨人、叩け! 砕け! GO!

誰がなんと言おうと、「スーパーロボット」は偉大である。きっと女のコには一夜を共にして語り合ってもわかってもらえないんだろうなぁ。金属の冷たいボディ……あぁ、ステキ、イカス、愛してるぅ! ……いかんいかん。『FFⅥ』で熱くなりすぎたようやぁ! ←まだ熱い。

この『EX』は昨年、人気沸騰、売り切れ店続出だった、『第3次スーパーロボット大戦』の続編である。前作はガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボ、コンバトラーV、ライディーン、ダイターンなんていう往年(ガンダムは最近のもあるが)のスーパーロボがゲーム狭しと暴れ回り、まるで東映マンガまつりの8人ライダー大集合みたいな凄まじさ。SLGとしてのクオリティもバッチリだったため、ファンに盛大な拍手と共に迎えられたのが記憶に新しい。

さて今回の『EX』は『第2次』(FC)、『第3次』(SFC)と続いてきたストーリーの外伝的存在。これまで、地球上で戦ってきたスーパーロボットとヒーローたちがオリジナル世界「ラ・ギアス」で戦うことになる。当然出てくる主要人物はオリジナルばかり。これまでの原作ノリが好きだった人の中には拒絶反応があるかもしれない。でも……楽しいよ。3人の主人公(これもオリジナル。1人は1回エンディングを見ると登場する)ごとに章が用意されていて、3回は必ず楽しめるマルチスタート。しかも各章がからみ合うように設定できる「ISS」(インテリジェントシナリオシステム)で楽しみが倍増。前作で好評の選択による分岐もちゃんと用意されているし。バリバリのデキでんがな。だんな。

ま、オリジナル中心とはいえ今回新たにダンバインとゴーショーグンなんていうマニア受け原作ロボットが登場(そのかわり、コンバトラー、ライディーン、ダイターンがカットだけど)してるんで、その筋の人の楽しみがダウンしているわけじゃない。大丈夫ですよぉ?

長い時間楽しめる、マニア必携ソフト。(羽)

▶音楽も最高。これでロボットがSDでなければ無敵なのに。『第4次』にも期待大。

叙勲
とりあえず、ロボットが好きなら絶対、元が取れます。

●DATA●
発売元:バンプレスト
発売日:発売中
価　格:9,800円[税別]

SLG

MD

V.R.

▲アーケード版のプレイ感覚が見事に再現された移植のすばらしさに拍手を贈りたい。また、ふたり同時プレイでもスピード感が変わらないのもスゴイ。

大画面テレビでプレイしよう

アーケード版の『V.R.』をプレイしたことがある人なら、MD版『V.R.』のグラフィックの粗さに顔をしかめ、紙細工のようなピットクルーに失笑してしまうことだろう。だが、レースがスタートしたとたん、言葉を失い、目を見開き、身を乗り出して走りに熱中するはずだ。それほどMD版『V.R.』は、アーケード版の動きやスピード感を見事に再現しているのである。とくに、そのスピード感のすばらしさは特筆に値する。アーケード版と比較してもなんら遜色のない速さでマシンが疾走するのだ。これには正直言って驚いた。「ここまでできるか！」てなもんである。

もちろん、アーケード版とのディテールの差を言い始めたらキリがない。しかし、走りの感覚やスピード感の再現に関しては、ほぼ申し分ない。おそらくMD版の制作スタッフは、操作感覚やスピード感の再現をもっとも重要なポイントと考えて、移植を行なったのだろう。そう、他機種への移植において、もっとも重要なのは「プレイ感覚」の忠実な移植であり、グラフィックやサウンドの再現は二次的なことなのである。MD版『V.R.』をプレイすると、そのことがよくわかる。ともかくこのMD版、『V.R.』が好きならば、ぜひチェックすべき1本であることは間違いない。

ただ、14インチほどの小さなモニタを見ながら、ジョイパッドでプレイするのは、ゲームセンターの大型筐体でのプレイと差がありすぎて、さみしい。MD版をプレイするときは、21インチ以上の大画面TVで、サウンドをガンガンに響かせながら楽しむことをおすすめしたい。

余談だが、MD版で練習を積んだ私は、身につけたテクニックをアーケード版で試そうと、勇んでゲームセンターへおもむいた。だが、大型筐体のハンドルの操作感覚はジョイパッドのそれとあまりに違っており、完全燃焼できなかった。こうなったら、ハンドルコントローラを作って、より実戦的な練習をするしかないか……？（徳）

叙勲

MD持ってるなら絶対買い。見逃すのは一生の不覚!?

●DATA●

発売元：セガ
発売日：発売中
価　格：9,800円［税別］
メディア：ROM

SPT

SFC

シャドウラン

犬に運命を握られた男の未来は？

さすが外国産、しょっぱなからスッゲー。主人公が死んじゃうんですよ（笑）。で、死体置場からスタート。しかも、「おまえの運命は犬が握っている！」とシリアスに言われちゃうもんだから……ほおっておけないよなぁ。情けなさすぎて。

ゲーム自体は斜め俯瞰から見おろしたアクションRPG。拳銃を撃つには照準を出して敵を狙う、調べたいところがあったら指のアイコンを出して指さすというちょっとした面倒くささはあるモノの、しっかりしたつくりなんで大丈夫。アメゲーによくあるフニャフニャ感は感じられないです。

詳しくは知らないんですが、ルールや成長などのシステムは海外TRPG「シャドウラン」を下敷きにしてるらしいんで、なかなかしっかりしてます。敵を倒すとカルマが上がって、そのポイントを各能力値のUPに振り分ける。う〜ん、確実に強くなってくのがうれしいなぁ。

実はこのゲームに良く似た企画が昔あったんですよ。今から7年くらい前（不確か）、幻と消えましたが、DOG（スクウェアが中心になっていたFCディスクのブランド）が発売予定としていた『聖剣伝説』（その後GB、SFCで発売されたのとは別物）！　これにもうクリソツ。発売を楽しみにしてたんだよなぁ。だからといっちゃなんですが、初めてプレイした時うれしかったです。仲間がフルオートで戦ってくれるのもなかなかほほえましいし。うざったい時もあるけど（笑）。斜めに操作する感覚も、慣れちゃえばなんてことないです。なんせ犬ですよ、犬。運命が犬状態。

しかも主人公は1回死んだんで記憶喪失。手がかりのない謎（この辺は代表的アメゲー謎）が世界にはたくさんあって、地道に探索していく快感がなかなかいいです。妙にパソコンくさくて。一発でゲームオーバーになることも少ないし。

こんなスサマジイRPGはたぶん、日本人には作れないでしょう。外国のオタクの良いところが見える珍しい(トホホ)ゲーム。マニアは買いや！(羽)

▲情報の入手もキーワードを手がかりにAVGのように進行する。字幕調の日本語訳がイカス。英語、とくにスラング（俗語）の勉強になったりして。う〜ん深いぜ！

叙勲

パソコンの海外移植モノが好きなら絶対お薦めの1本。

●DATA●

発売元：データイースト
発売日：発売中
価　格：9,800円［税別］

SLG

●——読者が選ぶPCエンジンソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー／発売日	価格／ジャンル
1	女神天国〜MEGAMI PARADISE〜	NEC HE　夏予定	価格未定　RPG・SCD
2	ぷよぷよCD	NECアベニュー　発売中	5,800円　PZL・SCD
3	3×3EYES〜三只眼變成〜	NEC HE　夏予定	価格未定　AVG・SCD
4	モンスターメーカー〜闇の竜騎士〜	NECアベニュー　発売中	7,800円　RPG・SCD
5	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー　4月下旬	価格未定　RPG・SCD
6	ロードス島戦記II	ハドソン　夏予定	価格未定　RPG・SCD
7	餓狼伝説2	ハドソン　3月12日	6,900円　ACT・SCD・AC
8	誕生〜Debut〜	NECアベニュー　発売日未定	価格未定　SLG・SCD・AC
9	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン　発売日未定	価格未定　AVG・SCD
10	ときめきメモリアル	コナミ　5月	価格未定　SLG・SCD

p10

THE FORE-SIGHT Special

名作、続々よみがえる!

▲一生遊べるというのは誇大表現としても、1ヵ月くらい楽しめるはず。それでこの値段は安い。
(『ティル・ナ・ノーグ』/システムソフト/PC98、MSX_2/2,000円)

▲パズル好きが泣いて喜ぶソリテアがいっぱい。ハードディスクに対応していないのが残念。
(『銀河』/システムソフト/PC98、MSX2/2,000円)

手頃な価格で楽しめる「名作文庫ソフト」

「名作文庫ソフト」とは、システムソフトの『ティル・ナ・ノーグ』をはじめとして、『大戦略III'90』『Xak』『ファーストクィーンII』など、数年前に話題を集めたヒット作の数々を、ソフトベンダー・タケルを介して2,000〜4,000円程度のリーズナブルな値段(なかには5,800円や6,800円のソフトもある)で再販売するという、ブラザー工業が手がけたナイスな企画である。現在、すでに50タイトル近くが販売されており、4月末にはさらに数10タイトルがラインナップに追加されるという。そこで今月のスペシャルは、名作文庫で販売されているちょっとムカシの名作の中から、いくつか紹介してみよう。

まずは当然、『ティル・ナ・ノーグ』を紹介せねばなるまい。現在、名作文庫として販売されている作品のなかで、私がもっともおすすめしたいのがコレなのだ。『ティル・ナ・ノーグ』は、シナリオの自動作成機能を持ったRPGで、ゲームスタート時にコンピュータがランダムでストーリーやマップを作成してくれる。1本のシナリオはだいたい3〜5日間楽しめる(個人差はあるだろうけど)。そして、そのシナリオをクリアしたら、もういちどシナリオを作ると、まったく違う内容のシナリオが出来上がり、また楽しめる。このように『ティル・ナ・ノーグ』は、何度でも遊べるおトクなRPGなのだ。

ちなみに、私が『ティル・ナ・ノーグ』に出会ったのは1988年。『ドラクエ』ブームがピークに達していた頃である。当時、私は思いっきり『ドラクエ』にハマっており、RPGに飢えていた。しかし、その年のRPGは『ドラクエIII』を除いてロクな作品がなく、私は禁断症状に陥っていた(笑)。そんなとき、『ティル・ナ・ノーグ』の存在を知った私は、PC9801を買って、『ティル・ナ・ノーグ』にハマった。無論、『ティル・ナ・ノーグ』をプレイするためだけにPC9801を買ったわけではないが、理由のひとつだったことは間違いない。ともかく、当時RPGに飢えていた私は『ティル・ナ・ノーグ』のおかげで、ずいぶん充実した時間を過ごさせてもらった。10代〜20代のPC9801ユーザーで『ティル・ナ・ノーグ』をプレイしたことがないという人は、値段も安いことだし、この機会にぜひプレイしてもらいたい。

そして、名作文庫のラインナップには、『ティル・ナ・ノーグ』の続編である『ティル・ナ・ノーグII』も含まれている。これは『I』のグレードアップ版で、『I』でクリアしたシナリオの続きをプレイできる機能も付いている。内容的にもかなりパワーアップしているし、値段も2,000円なので、買っておいて損はないだろう。

また、同じシステムソフトの『銀河』は、トランプや麻雀パイなどを使ったソリテア(パズル)集や、何種類ものゲームが楽しめる。『上海』や『倉庫番』といったパズルが好きな私は、当然、この『銀河』も大好きで、ヒマつぶしで始めたつもりがつい徹夜、なんてことが過去に何度かあった。そんなわけでこの『銀河』は、個人的に強くおすすめしたいソフトだ(笑)。

そのほかの注目作品は、呉ソフトの『ファーストクイーン』シリーズがあげられる。このソフトの魅力は、戦略的要素とRPG的要素がうまくミックスされたゴチャキャラバトルにある。その面白さはほかに類を見ないので、是非、多くの人に体験してもらいたいところだ。名作文庫には、『II』と『III』、そしてスペシャル版の『川中島異聞録』がラインナップされている。

また、『三国志II』や『信長の野望　戦国群雄伝』といった、光栄の名作ソフトも注目作だが、3月現在、MSX_2版しかラインナップされていないので、ここはひとつ、一日でも早いPC9801版の登場を待ちたい。

月日の経過は、作り手に経験とノウハウを蓄積させ、新しい発想や技術を考え出す機会をあたえる。それゆえ、グラフィックやサウンドの質、プログラムの処理技術などにおいて、新しい作品のほうが古い作品に勝るのは当然である。しかし、作品の面白さに関しては、新しいものがかならずしも優れているとは限らない。

たとえば映画なら、どんなに最新の撮影技術を駆使しても、『ローマの休日』や『スティング』といった名作の面白さの足下にもおよばない作品が山ほどある。ゲームだってそうである。ハードウェアの進歩のおかげで、プレイ環境は格段によくなったにもかかわらず、出てくるソフトといえば、安易なパクリ、シリーズもの、Hソフトなどなど、ちっとも楽しくないものばかり。そんなソフトに何千円、何万円もお金をかけるくらいなら、かつての名作を安価で楽しんだほうがどれだけいいかわからない。名作文庫は、ユーザーにとって、いわば救いなのかもしれない、と思ったりもする。

最後に、私は『スターコマンド』と『ファンタジー』シリーズの文庫化を希望してます。(徳)

▲何十体ものキャラが入り乱れ、リアルタイムで戦うゴチャキャラバトルが魅力のシリーズ。
(『ファーストクイーンII』/呉ソフトウエア工房/PC98、X68K/2,500円)

▲「三國志はIIがいちばん」という人もけっこう多い。廉価で98版が出たら目玉ソフトになりそうだ。
(『三國志II』/光栄/MSX_2/3,400円)

●DATA●
発売元:ブラザー工業タケル事務局
☎052(824)2493
発売日:すべて発売中
価　格:すべて税込
*すべてパソコンソフト自動販売機“ソフトベンダー・タケル”のみで発売。

NEWS COLLECTORS ニューズ コレクターズ

イベント

MACWORLD Expo Tokyo開催

昨年一気に普及したマッキントッシュの状況を反映し、11万人が来場する大イベントに

◀幕張メッセの巨大な建物ふたつがメイン会場。その一方の中心には、巨大なアップルのブースが。

「MACWORLD Expo」は世界各地で開かれる、アップルコンピュータ社のマッキントッシュと、その関連商品の展示会のことである。年明け早々にサンフランシスコで開催されたのに続き、2月17日から19日の3日間にわたり、千葉の幕張メッセで「MACWORLD Expo/Tokyo」が開かれ、入場者数11万人を越える大イベントとなった。この入場者数は、期間が1日長かった昨年の「～Tokyo」をも上回る、過去最高のもの。価格が安くなり、手の届きやすくなったマッキントッシュには、ビジネスマンやグラフィックデザイナーから、ホビーユーザーやパソコン初心者にいたるまで、世間中の注目が集まっていることが示された。会場内では各種ソフトやハードのデモのほか、千葉や秋葉原の安売りショップや量販店が出店を開き、大いに賑わいを見せていた。売り物はMac用のソフトやハードに限らず、Tシャツやバッジなど、アメリカのパソコン文化を思わせるグッズも広く販売されていた。また、スポンサーとなっているJリーグチームのビデオを流すソフト会社や、アトラクションでディスプレイをプレゼントするハードメーカーもあり、会場は大お祭り状態。Macユーザーに限らず、パソコン好きの人なら誰でも、まる一日楽しめるこのイベントを今回見逃した人は、次回はぜひ行ってみてはいかがだろうか？

▲各ブースはそれぞれにライトアップされ、高い所から見るとちょっと夜景を見るような感じ。

注目のハードウェア

今回の「Expo」開催前に、もっとも注目を集めていたハードウェアは2点。一つは、モトローラ社が開発した新CPU「PowerPC」を搭載した新マッキントッシュ。これまでのMacのソフトを完全に継承した上で、IBM-PCの世界から生まれた次世代OS「WindowsNT」をも動作させることのできる新世代マシンだ。もうひとつは、アップルコンピュータが新しく事業の柱にしようとしている個人向け携帯情報端末「Newton」の新機種（とくに日本語対応版）だ。しかし、蓋を開けてみれば、これらのニューマシンの正式発表はなく、取材班はがっかり。ただし、「PowerPC」搭載Macは、その外観を見せない形で、あちこちでデモが行われていた。「PowerPC」と書かれた黒い箱の中にあったり、ディスプレイだけ見せたりと、その隠し方はさまざま。それでも、デモは一様にこのニューマシンの高い能力を見せつけ、とくにペンティアムとの比較デモは多くの人の視線を集めていた。ショップ系の出店では、はやくもこの新Macの予約を受け付けていたところもあり、話題の中心としての役目は十分果たしていたようだ。

また、会場内のあちこちで、米シリコングラフィック（SGI）社のグラフィックワークステーション、「インディ」や「インディゴ」、それに最新機種の「インディゴ2」が稼働していた。これらは、MacでCGアニメを作るための開発マシンとして展示されており、観客に向け、リアルな高速アニメをデモとして表示していた。任天堂の次期64ビットゲーム機の原型になるとも言われるインディゴの性能からは、すぐそこに迫ってきた次世代ゲームの、凄まじいまでの表現力が感じられた。

▲ペンティアムとPowerPCとで、複雑な曲線を描いたり、立体を回転させたりするデモを並べて実行させていた。動画だったため、写真にするとわかりにくいが、PowerPCのほうが数倍速い印象だった。

多彩なソフトウェア

プロが使うマシンとして、初心者に優しいパソコンとして、そしてマルチメディアの先端をいくマシンとして活躍中のMacだけあって、ソフトの種類も豊富。電撃王読者に馴染みが深い会社としては、システムソフト（Mac用海外ソフトの有力移植メーカーでもある）が初のオリジナルソフト『システムソフトエディタ』を大々的にデモ。一方光栄系列のエルゴソフトも、襟川社長自らがデモビデオに登場して、ワープロソフト『EGWord』のバージョンアップ版を発表していた。面白いところでは、ある技術系の出版社が、このイベント期間限定のCD-ROMを980円で販売（初日には千葉麗子ちゃんが売り子を勤めたとか）。こういった低価格ソフトから、上は10万円から数10万円のソフト、果てはハードウェア込みで100万、1000万単位のシステムまで、多種多彩なソフトが展示され、販売された。

▼教育用言語ソフト「ロゴライター」の説明を受けてみた。低年齢から学べる言語「LOGO」をベースに、Mac向けの拡張を施したものだ。直線の長さと、折れる角度を指示することで花のような図形が書けてしまう。

充実したゲームソフト

PC98やTOWNSのゲームとも、IBM-PC互換機のゲームとも、少し違った独自のゲーム世界を持つマッキントッシュ。海外作品や、その移植作が強い印象もあるが、今回の「Expo」では、国産ゲームソフトの台頭が目立った。たとえば3DOに移植された、フューチャーパイレーツの『チキチキマシン猛レース』。ブース中央に置かれた、ブラック魔王とケンケンの風船人形は、会場の中でもひときわ目立った。また、グラムスのブースでは、オリジナル写真集の作成を楽しむ、おなじみ『Secre』シリーズ全タイトルが勢揃い。会場特価で販売されていた。このような勢いのいい国産ゲームメーカーの中でも、ひときわ目立ったのがバンダイビジュアル社。OVAの「エモーション」ブランドでおなじみの同社だが、昨年からMac用ソフトに進出、昨年末発売した『パトレイバー』のマルチメディアソフトは高い評価を得ている。同社は今年、あのヒット作『卒業』のMac移植版（4月発売予定）や、OVAを強く意識した作りのオリジナルSF-AVG『スペルグラム ～螺旋の刻印～』（今秋発売予定）など、純国産のMac版ゲームをリリースしていく予定だという。

▲すでに7作を数えた『Secre』シリーズが勢揃い。ファンにはオイシイ会場特価だった。

◀有名なアニメデザイナーの幡池裕行さんを原作に迎えた意欲作『スペルグラム』。

隔離されたアダルトコーナー

昨年秋くらいから、国内でMac用のアダルトCD-ROMが数多く発売されたのはご存じのとおり、メーカー側でも積極的で、今回のExpoにも数十社が出展した……のだが、開催直前に会場側から「アダルト作品を年齢制限なしに見せるのはマズい」との要請が出たらしい。結局、隣のフロアにアダルト専門コーナーの形でブースを集約しての展示となった（決まったのは開催のわずか4日前という話が会場で聞けた）。にもかかわらず、コーナーは大盛況。カップルや親子連れもいたメイン会場とは明らかにちょっと違った雰囲気に包まれ、混雑する通路は通行に苦労するほどだった。本誌2月号で特集を行ったときよりもさらにアダルトCD-ROMのタイトル数は増加、まだまだブームは継続中のようだ。

◀独自の意匠を凝らすブースも多かった。旧式のMacを縛って吊るしているところなどもあった。

▲18歳未満の人が入れないように、ガードマンが入口を厳重にチェック。狭い入口にはちょっとした行列ができた。

▼いかにも急ごしらえらしく、ブースの裏はご覧のような寒々しい様子。出展者の皆さん、ご苦労様でした。

パソコン

新TOWNS発売！

発売5周年を記念し、ラインナップを大幅強化

富士通のマルチメディアパソコン「FM-TOWNS II」に新機種が仲間入りした。「FM TOWNS」が衝撃的にデビューしてからちょうど5年。今回新たに登場した「FM-TOWNS II MF」（228,000円から）は、CPUにi486SX（33MHz）を搭載、マルチセッション対応倍速CD-ROMを標準装備するなど、高いコストパフォーマンスを持ったマシンである。MFには、フロッピィモデルのMF20と170MバイトのHD内蔵モデルのMF170Wがある。HD内蔵モデルは、Windows3.1がプリインストールされており、メモリも標準で6Mバイト（フロッピィモデルは4Mバイト）装備している。システムソフトもバージョンアップされ、音声合成や音声認識ソフト、アウトラインフォントも付属するようになった。オーバードライブプロセッサに対応していることやメモリも最大36Mバイトまで増設可能なことなど、拡張性の面でも優れている。

また、MFをベースにディスプレイやキーボード、マウス、マイクなどをセットにしたオールインワンモデル「FM-TOWNS II Fresh」（368,000円）も発売された。「Fresh」の内蔵HDには、システムソフトやWindowsに加えて、ワープロソフト「OASYS/Win」がプリインストールされているので、初めての人でも買ってきてスイッチを入れるだけで、すぐ使うことができる。

両機とも、入門から上級まで幅広い用途に対応できるお買得なマシンとして、TOWNSの中心的な存在になることは間違いない。

▲フロッピィモデルのMF20は、228,000円、170MバイトHD内蔵のMF170Wは288,000円。前回フルモデルチェンジしたTOWNSと同じ、横置きのスッキリしたデザインである。CD-ROMはシークタイム0.3秒の高速なものを使用している。

NEWS

話題の3DO発売、あの「卒業」も移植決定！

参入ソフトハウスも増え、これからますますの発展が期待される

▲発売日に、秋葉原駅前で開催されたキャンペーン。ゲーム大会も開かれ、多くの人が3DOの画面に見入っていた。

米国では、昨年10月に発売され、次世代マルチメディアマシンの旗手として話題を呼んだ3DOが3月20日待望の日本デビューを果たした。

今回、発売されたのは松下製の「FZ-1 REAL」である。当初、79,800円というやや高めの価格がアナウンスされていたが、発売前に価格が54,800円に下げられたため、売れ行きが期待されていた。

当日、秋葉原駅前では松下によるキャンペーンが実施され、注目を集めていた。メッセサンオーをはじめとする秋葉原の小売店でも、発売数日で用意していた３ＤＯが完売するという、大変好調なスタートをきった。同時に発売された３ＤＯソフトでは、「チキチキマシン猛レース」が良く売れたようだ。

３ＤＯは、製品名ではなく、ビデオのＶＨＳのように世界共通の規格であり、外国版ソフトも全て問題なく使うことができる。日本で同時発売されたソフトの数はまだ10種類に満たないが、多くのソフトハウスが３ＤＯソフトの開発を表明しているので、今後ソフトの数は急増するであろう。

また、人気のゲーム「卒業」が３ＤＯに移植されることが決定した。３ＤＯ版「卒業」は、12月発売の予定で、天気の要素が新たに付け加えられ、イベントも増やされる予定である。

まだ、日本では３ＤＯは第一歩を踏み出したばかりであるが、潜在能力は素晴らしいマシンなので、今後の発展が楽しみである。

◀松下の３DOマシン「Fz-1 REAL」。米国で発売されたものと外観は同じ。

▲3DO版『卒業』のメイン画面（※開発中画面なので、変更の可能性があります）。今後、このようにパワーアップして3DOに移植される有名ゲームソフトの増加が期待される。©Shar Rock ©HEAD ROOM

イベント

夜桜忍法帖ファイナルイベント

遊演体ネットゲーム'93無事終了

▲アクターズブランド流組によるダンスや寸劇も盛り込まれ、非常にこった演出のイベントとなった。照明なども暗めに抑えられ、「夜桜」の忍者ものらしい雰囲気の演出に一役買っていた。

複数のゲームマスターと全国のプレイヤーが手紙のやりとりで壮大なストーリーを進めていくネットゲーム。

そのネットゲームの日本におけるパイオニア・遊演体が'93年にスタートさせ、一年間にわたって行われた「夜桜忍法帖」の終了記念イベントが、去る３月５日、東京都千代田区の星陵会館において、華々しく開催された。

参加者数が何千人にもおよぶ大規模なネットゲームだけに、日本全国から多数のプレイヤーが終結。午前・午後の部では寸劇を交えたゲーム大会や、ゲームのストーリーに関する疑問などをスタッフにぶつけるＱ＆Ａコーナーなどで盛り上がった。夜には港区の東京コマ旅行会館で宿泊イベントも行われ、ホテルの各部屋では参加者たちによるさまざまな自主企画が催された。ふだんなかなか会えないプレイヤーたちとスタッフのあいだで、寝る間も惜しんでの熱気あふれる交流が繰り広げられ、一年間にわたる「夜桜」の物語は幕を閉じた。

キャンペーン

電子ブックソフト「姓名判断」をプレゼント

ワンダーメガの可能性が広がる

日本ビクターから発売されているワンダーメガ「RG-M2」(59,800円)と電子ブック拡張カートリッジ「RG-ED1」(9,900円)をセットで買うと、もれなく電子ブックソフト「姓名判断」がもらえるキャンペーンが、３月１日から４月20日まで実施される。

ワンダーメガは、セガのメガドライブ＋メガCDとほぼ同等の機能を持ち、さらにカラオケなどもできる優れたものだが、このワンダーメガの可能性をさらに広げるのが、今回発売された電子ブック拡張カートリッジである。

電子ブックとは、８cmCD-ROMを使った電子書籍で、辞書やデータベースから料理のレシピ、クイズ、占いまで、その大容量を生かしたソフトが多数発売されている。「RG-ED1」を使えばワンダーメガでこの電子ブックをゲーム感覚で気軽に利用することができる。

▲キャンペーンでもらえる電子ブックソフト「姓名判断」。姓名学の第一人者山口淳一郎監修。性格判断から基礎運、成功運、恋愛・結婚まで幅広いジャンルをカバーしている。音声による解説付。

ソフト

「ヴァーチャルⅡ」でゲームの不満を解消!

仮想FDD機能でどんなゲームもHD対応に

▲仮想マシンを示す画面。左側に仮想FDDと仮想HDの状態が表示されている。仮想FDDは4基まで使用可能。仮想HDは最大6基まで使用可能である。操作はマウスで行えるので、わかりやすい。

GADGETからパソコンゲームをより快適に動作させる不思議なソフト「ヴァーチャルⅡ」(25,800円。CPUが386以上のPC-9801シリーズ対応)が発売された。このソフトを使えば、ゲームソフトに対するさまざまな不満を解消することができる。

「ヴァーチャルⅡ」の基本的な機能は、仮想マシンを作り出し、それぞれのマシンに別々の仮想FDDや仮想HDを与えるというものである。この機能を使うことにより、FDDが1基しかないノートパソコンや最近の98MATEなどでもFDDが2基必要なゲームソフトを動かすことができる。また、古いゲームなど、HDに対応していないゲームも快適にHD上で使うことも可能になる。

「ヴァーチャルⅡ」を使えば、複数のゲームを同時に立ち上げておき、あるゲームの状態をそのまま保ったまま、ワンタッチで別のゲームに切り替えることもできる。さらに、セーブ機能のないゲームでも、好きな場所でいくらでもセーブ、コンティニューをすることも可能になる。たとえば、Hゲームなどで残しておきたいシーンを保存するとか、アクションゲームでボスの手前でセーブするなど、アイデア次第で使い方は無限だ。

「ヴァーチャルⅡ」を動かすには、増設メモリが2Mバイト以上、HDの空き容量が2Mバイト以上必要である。とくに、複数のゲームを同時に立ち上げて使うには、より多くの増設メモリが必要となるので注意してほしい。

ハード

業界初の98ノート用PCM音源登場

マルチメディアもゲームもこれ1台でOK!

コンピュータ・テクニカより98ノート対応PCM音源ユニット「PCMサウンドパック98N(以下PCM-98N)」が発売された。PCM-98Nは98ノートの拡張コネクタに接続することにより、PCM録音・再生機能を付加するものである。対応機種は386SX以上のCPUを搭載した98ノート(EPSON PC-386NAE/AR, 486NASを含む)である。

▲「PCMサウンドパック98n(PCM-98N 32,800円)」を98ノートに装着したところ。コンパクトな形状だが、スピーカーも内蔵。パススルーコネクタも装備しているので、増設FDDやSCSIインターフェイスなどと共存可能。

PCMとは音をデジタルで記録・再生する方式の一つで、CDなどに使われている。PCM-98NのPCM音源は16ビットステレオ録音・再生可能であり、CD並みの高画質で音声を録音・再生することができる。Windows3.1以上に対応したドライバーで簡単にWAVファイル(Windowsで標準的に使われる音声を記録したファイル)の作成や利用ができるようになる。さらに、DOSモード対応ソフトが付属しているので、Windowsがなくても PCM録音・再生が可能である。また、PCM-98Nには、従来からゲームでよく使われてきたFM音源も搭載されているので、ほとんどのゲームのサウンドがこれ1台で楽しむことができる。

電撃王 早耳

●コーナー冒頭の「MACWORLD Expo」の記事でも触れた、「PowerPC」搭載マッキントッシュが3月14日、米国で正式発表された。CPUは変わったが、これまでのMac用のソフトはすべて問題なく動作し、さらにPowerPC専用のソフトは超高速で実行できる。発表となった3機種のうち、最低価格の入門機「6100」の価格は、160MBのハードディスクを内蔵して1819ドルと、性能からするときわめて安価だ。

●富士写真フィルムは、3月7日、従来にくらべて低価格のフルカラービデオプリンター「Print-it」を発売した。同社が開発した、熱の加え方によって128色が表現できるフルカラー感熱紙を使った画期的な製品だ。価格はプリンターが115,000円、20枚入りの感熱紙が1,200円。

●セガ・エンタープライゼズでは、メガドライブおよびメガCD用の32ビット機化機能拡張ブースター「ジェネシス・スーパー32X」をこの秋発売する。これは、やはりこの秋発売予定の次世代ゲーム機『サターン』用に開発された32ビットチップ「SH2」を使ったアップグレード用の周辺機器。高速処理によりポリゴンを使った3D感覚のゲームも快適に楽しめるようになる。お値段は14,800円とうれしい低価格だ。初年度に60種のソフトの発売を予定している。

●任天堂は、スーパーファミコン(SFC)用の拡張ハードウェア「スーパーゲームボーイ」を6月中旬に日米同時発売する。これは、ゲームボーイ用のすべてのソフトをSFCで動作させることができるアダプターだ。さらに、このハード上で動作するゲームボーイソフトには、プレイヤーが好きな色をつけて楽しむことができる。日本での価格は7,000円を予定。

◀大きめのSFCカートリッジに、ゲームボーイソフトがさせるようなデザインだ。

※本コーナーに掲載されている製品の価格は、特に指定のない場合、すべて税別価格です。

RPGリプレイ

暗黒伝説 クリスタニア

Crystania

水野良、最新作!!

水野良とグループSNEが『封印伝説』に引き続き電撃王読者に贈るRPGリプレイ最新作『暗黒伝説クリスタニア』!! 今回の舞台は、なんとクリスタニア・サーガの定番敵役、暗黒の民や猛虎の民の本拠地ベルディアである。主人公は、『封印伝説』でおなじみリュースたち5人組(新人2名ふくむ)。はたしてどのような冒険が繰り広げられるのか、いますぐ読まれたし!(本文は本誌44ページより)

ILLUSTRATED BY TSUKASA NISINO

今月号より連載開始!

かっとびメイルの大冒険!?

剣と魔法の世界…。
自然と人間が共存していた時代。
お金に困って途方に暮れる娘がいた。

賞金稼ぎを日々のなりわいとし
剣の腕も冴えわたる若きエルフの娘メイル。
趣味が貯金のくせに、お金はまったくたまらない。
ここらでドカンと大金が欲しい。
そこで見つけた手配書に2万ゴールドの賞金が!
賞金首はいずこ!
賞金首を追って、今日もメイルは大奮戦。

「賞金もらったら、まずはたらふく食べて、
それから、あれを買って、あれも買って…」

貯金はたまるわけがない…。

GOLD: 18515
いらっしゃいませ。
ご用件は?
買う 換金 治療 システム EXIT

HP MP 195

はじめてなのに懐かしい?
みなれてるのに新感覚!

「ぽっぷるメイル」はとっても遊びやすいサイドビューのアクションRPG。個性あふれる変な奴らが、かわいく元気に跳ねまわる、とっても楽しいゲームなのだ。でも、単なるウケ狙いのおちゃらけゲームとは一味は違うぞっ。散りばめられたイベントとギャグを楽しんでいるうち、背景にある大きなストーリーが浮かび上がってくるのだ。かわいらしさとギャグとシリアスが一つに溶けあってできあがっている、それが「ぽっぷるメイル」の世界なのだ!

元気全開アクションRPG、
ぽっぷるメイルが出るわよっ!

「イース」「ドラスレ英雄伝説」の
オリジナルソフトメーカー、
日本ファルコムのSFC参入第一弾なんだ!

この人、
ヒロイン
なんですか…?

主人公のメイルは可愛くって元気いっぱいな女の子。エルフなのに勝ち気でパワフルな賞金稼ぎ、そして、なによりもお金が大好き!! そんなメイルが、ある賞金首を追いはじめたところから、物語ははじまっていく。これまでになかったニューヒロインの誕生だ!

6月初旬発売予定、
予価8,800円だガウ!

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ぽっぷるメイル

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
ぽっぷるメイルは日本ファルコムの商標です。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13

JHV
JAPAN HOME VIDEO

プレイヤー＝ガイ・マクニールはフェーム誌の記者である。ガイは社命を受け、美人カメラマンのキャサリンを伴い、超豪華客船アトランティア号の処女航海の取材を開始した。しかしその処女航海中、アトランティア号の所有者であり、産油国ハールートの首長でもあるカッシム氏を狙った爆弾テロが発生！アトランティア号は後12時間で海の藻屑なる運命だ!!ガイは幸運にも助かったカッシム首長を伴ない、決死の脱出を行うことになった。

爆弾テロ発生！

アトランティア号航行不能!! この惨状から、あなたは無事生還できるか?!

本格派アドベンチャーゲーム

Atlantia アトランティア

4.22 ON SALE　[JH-004] ¥10,800（税抜）
対応機種 PC-9801VX以降

●開発／株式会社ラディカルプラン　●5″2HD、3.5″2HD（7枚組）
●要アナログディスプレイ●要バスマウス●推奨ハード／ハードディスク
●本ソフトを無断で複製、レンタルを行うことは一切禁じます。

アトランティア 通信販売のお知らせ
通信販売をご希望の方は、お名前、ご住所、商品名、使用機種、ディスクの種別を明記した紙を同封の上、税込価格を現金書留にてお送り下さい。尚、送料は無料です。
通信販売をお申し込み頂いた方には、もれなく記念品を差し上げます。

ジャパンホームビデオ株式会社
メディア事業部　〒150　東京都渋谷区神宮前6-5-6　サンポウ綜合ビル4F
TEL：03(3486)0621／FAX：03(3486)0622

Falcom

英雄伝説III

もうひとつの英雄たちの物語～白き魔女～

詩(うた)うRPG

澄んだ心で大地を踏みしめ、熱い想いを伝えたい。
流れる雲を追うようなホントの旅をしてみたい。

(「詩」―感動を一定の形式にあてはめた文)

大好評発売中

PC-9801VX／UX以降(V30不可)
PC-286／386／486シリーズ
価格 12,800円(税別)

●5"2HD・3.5"2HD 各11枚組
●ハードディスク対応
(要MS-DOS Ver3.3/5.0)

全9章からなる英雄伝説IIIは、序章と1章だけで、前作・英雄伝説IIを超えるほどのボリューム。ファルコムの最大規模を誇るRPGです。イベントも豊富で、次々と起こるイベントは、まるでプレイヤーが実際にその場に居合せているような、不思議な疑似体験を感じさせます。

まったく新しい戦闘システムのDBS(ディレクションバトルシステム)。選べる行動パターンは、何と50,625通り。さらに、キャラに合わせて正確に設定された、起伏に富んだフィールドでの、段差を利用した臨場感あふれる、無限の戦闘シーンが展開されます。

●通信販売の方法(送料・消費税は当社で負担します)
1．電話一本で購入できます。代金はソフトと引き換えに宅急便業者にお支払いください。
2．葉書でも購入できます。ソフト名・機種・メディア・数量とお名前・ご住所・電話番号をご記入の上、当社「通販係」まで官製葉書でお送りください。
3．現金書留や郵便振込でも購入できますので、お気軽にお問い合わせください。お問い合わせ頂いたお客様には、当社のカタログ、振込用紙をお送りします。

ファルコムでは、新しい仲間を募集しています。誰でもいいというわけにはいきません。実力とやる気の両方を持った人、しっかりした常識を持ちながらそれに縛られない人、そんな人をお待ちしています。●募集職種(1)ゲームソフト開発職／①プログラマ②ゲームグラフィックデザイナー③シナリオライター (2)総合職(営業・広報、経理、法務その他)●資格／高卒(職種(1)は見込も可)以上30歳位迄の男女。職務経験は問わないが、希望職種に従事できる実力を持つこと●応募方法／履歴書・自己PRの手紙と職種に応じた応募作品を郵送してください。◎詳しい募集要項をご希望の方は、お葉書でご請求ください。
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 日本ファルコム株式会社 採用担当D4 係

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425-27-6501

噂の『DAYTONA USA』徹底分析!

DAYTONA

セガAM2研～果てしなき挑戦

扉イラスト 柴田昌弘

PROFILE

少女誌から少年誌、ヤング誌までとジャンルを超えて幅広く活躍中の人気コミック作家。代表作は「紅い牙」「ラブシンクロイド」「斎女伝説グラダルマ」など多数。

「セガ第2AM研究開発部（AM2研）」………『アウトラン』『バーチャレーシング』『バーチャファイター』など、数々のヒット作を世に送り出した、アーケードゲーム界最強の開発チームである。彼らが持てる技術の粋を集めた最新作、それが『DAYTONA USA』だ。この最強のチームの手による最強のレーシングゲームの魅力のすべてを紹介する!

AM2
AM R&D DEPT. #2

勝利の女神は果たして
誰に微笑むのか!?

セガAM2研の最新作 登場！

DAYTONA USA™

SPEED KING CUP FROM SEGA

セガの主力アーケードゲームとして登場した、話題のレーシングゲーム『DAYTONA USA』。そのリアルで迫力のある画面を作り出す、最新技術の数々と、コースマップつきでわかりやすい攻略法を紹介しよう。

迫力のレースシーンが目の前に現れる！

▲テクスチャーマッピング技術なら、実写取り込みと見まちがうほど美しい映像が再現できる。

▲路面状況の変化によってステアリングに伝わる震動も、本物のレースを感じさせる要素だ。

本物の「デイトナ」とは？

フロリダのデイトナスピードウェイで開催される、ストックカーレースの通称。日本のJAFに相当する「NASCAR」という団体が、1949年からオーガナイズドするストックカーレースの最高峰だ。市販車を極限までチューンアップし、コンクリートで囲まれたセーフティーゾーンの少ないオーバルコースを、巡航速度250キロで走り回るという、アメリカンスピリッツあふれるモータースポーツなのだ！

DAYTONA USAの基本操作

最新作『DAYTONA USA』は、操作系に今までとは異なる、大きなポイントがある。それは、シフトレバーが右側についているという点だ。国産車に慣れたプレイヤーには、多少練習の時間が必要だ。だが、この辺りが、AM２研の「本物のデイトナを作りたい」という意気込みの証。また、前作の『バーチャレーシング』でおなじみ、４つの視点も健在。ただ、『DAYTONA USA』バージョンでは、地を這う様な低い視点が加わり、一番高い視点は削除されている。もちろん、シートも好みの位置に調節できるのだ。

ルールも、コース上のチェックポイントを、制限時間内にクリアしていけばOKという、従来通りのタイプだ。

▲AM２研が、時間をかけて作りあげた自慢のV８サウンドは、一聴の価値あり。細かい演出もバッチリなのだ。

◀本物の「デイトナ」を感じさせる、迫力のレースシーンが展開する。

▶多少、ぶつかっても気にせず、ガンガン飛ばして、トップを狙え。

POINT 1 コースは３種類！初級で腕を磨け！

コインを投入して最初に現れるのが、コース選択画面。ここで、チャレンジするコースが選べるワケだ。画面には、初級（ショート）、中級（ミディアム）、上級（ロング）と３種類のコースが登場。レースゲームには自信があるというキミも、初めてこの『DAYTONA USA』に挑戦するなら、初級から始めるコトをおススメする。

初級サーキットは、本物の「デイトナ」と同じオーバルコース。３つのコーナーとストレートで構成されているという、極めてシンプルな作り。しかし、ここに『DAYTONA USA』のすべてが詰め込まれているといっても過言ではない。制限時間内でクリアし続ければ、チェッカーフラッグを受けるまでに、８周も走ることができ、このゲームの雰囲気もしっかり把握できるハズ。

しかし、どうしても中級、上級を選んでしまうわからず屋さんは、どこにでも必ずいるもの。そんな腕自慢のプレイヤーのために、一言だけアドバイスしておこう。

中級はバランスのとれたコースだが、ヘアピンを含む後半のクリアの仕方が、タイムアップのカギを握っているゾ。上級は表示されるロングという名の通り、凄まじく長いテクニカルコース。微妙なステアリングワークができないうちは、攻略は不可能な超難関コースだと思ってまちがいなしだ。以上の点を考え、実力にみあったコースを選ぼう。ムリは禁物だ。

◀バンクへの突入時は、恐怖でアクセルを戻さない様に注意するコト。

▶初級のみローリングスタート。中、上級は普通のスタートだ。

POINT 2 ATかMTか？ 最初はATが基本！

チャレンジするコースが決まったら、次はオートマチック（AT）かマニュアル（MT）、どちらかを選択しなければならない。車の免許証を持っているなら、マニュアルを選択したくなるのも当然のコト。しかし、初めての挑戦なら、ここはオートマチックを選ぶ方が無難だ。ハイスピードで駆け抜けていく『DAYTONA USA』では、一瞬のシフトミスがタイムに大きく影響してくる。ゲーム自体に慣れていない上に、シフトミスを繰り返す様では、クリアできるチェックポイントも、通過できずにゲームオーバーになってしまう。ドライビングテクニックでカバーできないうちは、マニュアルよりもオートマチックで、堅実に練習した方が良い。

ただ、オートマチックでのドライビングに慣れてきたと思ったら、すぐにマニュアルへと移っていく方が得策。エンジントルク、トップスピードともに、マニュアルの方が断然有利なので、ワンランク上の攻め方ができるのだ！　シフト操作は、エンジンの回転数が6500から7500の間で、リズム良くシフトアップしていくというのが基本。最初のうちは、画面に表示されているタコメーターを確認しながら操作しよう。慣れてくれば、エンジンの音だけで回転数がわかる様になり、素早い操作ができるハズ。結局、どうすればできるだけ長い時間、ステアリングを握っていられるかという部分のこだわりが、『DAYTONA USA』の攻略に結びつく。

◀ゲームに慣れるというのは大事なこと。コースを覚えるまでは、冷静に走ろう。

▶アザー・カー（敵車）はすべて、それぞれ性格付けされている。

DAYTONA USA

さあ、お待ちかね、『DAYTONA USA』でチャレンジできる3種類のコースすべてを紹介！ 掲載したコースマップをしっかり頭に叩き込んで、イメージトレーニングしておけば、初めて挑戦するその日から、華麗にクリアできること間違いなし！

1 イン側につけて、他車を上手くかわせ！

第1コーナー

ローリングスタートなので、最初の段階から、車はすでにトップスピードに入っている。第1コーナーは、緩やかな左回りのカーブ。周りにゾロゾロ存在する、自分以外のアザー・カー（敵車）は、なんと39台もいるゾ！ とにかくジャマで仕方がないが、落ちついてステアリングを操作。イン側のラインにつけながら、アザー・カーを素早くかわしていこう。

◀周囲にいるアザー・カーは、スピードを落とすことなく、かわしていこう！

2 度胸一発！ アクセルを緩めたら負け！

第2コーナー

奥へ行くほどに切れ込んでくる、第2コーナー、通称「ルーレット・カーブ」！ アクセル全開で突入したはいいが、なかなか見えてこないカーブの出口と、だんだんきつくなるコーナーの曲線に、一度はアクセルを緩めてしまいそうになる難所。しかし、ここでスピードを落とすのはもったいない。次に控える長い直線に備えて、コーナーの幅いっぱいを使って駆け抜けろ。

◀ビビッって、アクセルから足を離さないコト。インからアウト、ギリギリまで使ってクリアする。

【ショートオーバルコース】

初級ショートオーバルコースの正式名称は、「スリーセブンスピードウェイ」という。全長は1560メートルで、制限時間内で走れば、8周まで走行可能。

町全体が巨大なギャンブル場であるラスベガスの一角にあり、訪れる者には、華やかなサーキットという印象を与える。

3 一番長いストレート！ 最高速を叩き出せ！

バックストレート

3コース中、もっとも最高スピードが出やすい場所「ロイヤルストレート」。周りはシャッフルの森に囲まれ、青空と樹木の緑がとても美しい。 ここでは、とにかくひたすらアクセル全開！ ミリオンスロットアーチ前で、他車のスリップストリームにはりつけば、MTなら325キロ以上出せる！

▲アザー・カーの後ろにくっつけば、スリップストリームの効果が得られるゾ！ これで、最高速度325km／h（MT）、315km／h（AT）以上出せる。

DAYTONA

全コース攻略ガイド

HOW TO 初級 DAYTONA

SHORT OVAL 777
ショートオーバルコース

編集部推定クリアのための 目標LAPタイム：17秒台

初級でも、あなどれないコース設定!

5 観客の声援に応えながら感動のチェッカーを受ける

メインスタンド前ストレート

ヘアピンカーブを抜けたら、観客の待つメインスタンド前のストレートだ。ここに、スタート、ゴール、チェックポイント兼用のラインが引かれている。制限時間内で走りきれば、8周目終了時に、感動のチェッカーを受ける。『DAYTONA USA』のすべての基本は、この一見簡単そうなショートオーバルコースの中に、詰まっている。

◀クラッシュシーンもド派手！ 本場アメリカの、「デイトナ」レースもまっ青なのだ。

開発からのアドバイス

初級のショートオーバルコースは、3つのカーブと直線でつながった、シンプルな構成です。やはり、一番のポイントといえば、最後のヘアピンカーブでしょうか。寝そべってレースを観戦する、ソニックの壁の少し前で、ブレーキング。カウンターをあてながらコーナーを回ります。280キロぐらいでクリアできれば、バッチリです。

◀ソニックに笑われない様なドライビングテクニックで、ヘアピンカーブをクリアしよう！

4 最後の難関、魔のヘアピン カウンターで切り抜けろ！

第3コーナー（ヘアピン）

長い直線で、トップスピードまであがった車に襲いかかる、最後の難関「ヘアピンカーブ」！　コーナーの入口が見えたら、思い切ってブレーキを踏み、ステアリングを左に切る。車が滑り出したら、カウンターをあて、車の挙動を立て直す。パワーを上手に路面へ伝えるため、ゆっくりアクセルオンだ。

▲ここさえ上手くクリアできる様になれば、初級コースは攻略したも同然！　自分なりのブレーキングポイントを、早く見つけるコトが大切だ！

HOW TO 中級 DAYTONA

CANYON CORUSE
キャニオンコース

編集部推定 クリアのための目標 LAP タイム：46秒台

1
5
3
4
2

【キャニオンコース】

中級キャニオンコースは、ホリーキャニオンという、深い谷間を通る公道を使って作られたコース。全長3888メートルで、制限時間内で走れば、4周まで走行可能。前半はアクセル全開で走るコトができるが、後半からはテクニカルな連続コーナーが現れる！

バランスの取れた、コースレイアウト

3 イン側にノーズを当てる気持ちでクリアする

ここは登りなので、なかなかコーナーの出口が見えてこない！　判断を誤ると、まちがいなくアウト側のガードレールに激突する。思い切ってテールを流し、カウンターだ。

▲カウンターで滑りを調節し、走る。これがドリフト走行だ。

1 ゆっくりアクセルを踏み込んでスタート！

初級とはちがい、中級、上級では停止した状態からスタート。AT、MTどちらの場合も、ゆっくりアクセルを踏みホイールスピンを避ける。スタートミスは、後々まで響くゾ。

▲迫力のあるV8サウンドが、緊迫感を盛り上げる！

4 スクリューコースター並みの急降下コーナー

今まで登り坂だったのが、一変して下りに。しかも、スクリューコースターの様に、急降下しながらの左カーブだ！　ここでは、イン側のラインをキープし、テールは流さない。

▲いきなりの急降下で、ついアクセルも緩めがちなのだ。

2 トンネルから抜けたら、左に寄ってS字をパス

トンネル内部まで続く長い登りが終ると、いよいよ、恐怖のテクニカルコーナーの連続が始まる。最初のS字は、突入時に左に寄っておく。これで、ほぼまっすぐクリアできる。

▲コースに沿ったライン取りは厳禁。タイムロスのもと。

5 最後の高速コーナー！ドリフト姿勢を保て！

コーナーの入口でブレーキングし、ドリフト開始。カーブの出口までテールを流し続け、ドリフト状態をキープするコトが大切。上手くクリアできれば、気分爽快なのだ！

▲ここでミスるのは、ゴールが近いだけタイムに響くゾ！

開発からのアドバイス

高速コーナーとテクニカルコーナーを、前半と後半に分けて、2面性を強調したコースレイアウト。このコースは、最初の勢いを、どれだけ活かして走りきれるかがポイントでしょう。トンネルを抜けてからが、勝負の分かれ目です。トンネルは、左から2番目の車線をキープすると、キレイにS字を通過できます。

DAYTONA

HOW TO 上級 DAYTONA

SEA SIDE CORUSE
シーサイドコース

編集部推定 クリアのための 目標LAPタイム：1分45秒台

完走できるか？ レースゲーム史上最も長いテクニカルコース

【シーサイドコース】

上級シーサイドコースは、レースゲーム史上最長の距離を誇り、全長は7920メートル。制限時間内で走れば、2周まで走行可能だ。スタートライトブリッジからスタートし、数々の観光名所を巡るこのレース。見事優勝を勝ち取ったドライバーには、「スペースシャトルに乗って月旅行」という賞品が贈られるという……。

1 2 3 4 5

PIT WORK!

1 ショートカットして、時間をかせごう！

▲このショートカットで、少しはタイムをかせげるハズ！

シリウス摩天楼のビル群に突入すると、縁石で仕切られたコースになる。ナイショだけど、ここではコースに沿って進むより、縁石を乗り越えてショートカットする方がいいゾ。

2 逆バンク出現！慌てずイン側をキープ

▲逆バンクは、イン側が高く、アウト側が低くなっている！

静かな街並みを抜けて、海岸沿いのコースに出ると、逆バンクのヘアピンが現れる。ここでは、とにかくイン側をキープ！ ヘタにテールを流すと、コースアウトしてしまう。

3 難関コーナーの連続！慎重にクリアしよう

▲小刻みなステアリング操作が、大切なのだ。

逆バンクを抜けた後にも、難しいコーナーの連続が待っている。アクセルオン・オフを有効に使い、できるだけスピードを落さない様に心がける。リズムよくクリアするのだ。

4 コース幅はギリギリまで使え！

▲コースの左に並んでいるパイロンにぶつかっても、タイムロスは無い。

スタートライトブリッジの長いストレートは、ひたすらアクセル全開で通過。次に控える、右曲がりの高速コーナーへは、300キロぐらいで突入！ コースが一瞬広がるので、少々アウトに膨らんでも大丈夫だ。

5 グリップしない超難関カーブ！

▲今まで磨いてきたテクニックすべてを出し切らないと、クリアは難しいゾ！

『DAYTONA USA』が誇る、究極の難関、通称「コメットカーブ」。ここは、まったくタイヤのグリップが効かない。カーブの入口で強引にテールを流し、カウンターで車の挙動をコントロールしながらクリアだ。

開発からのアドバイス

ここまでコースが長いと、すべてを上手にクリアしていかないと、完走できないかも知れません。ポイントとしては、高速で回れるコーナーと、しっかりブレーキングしなければならないコーナーを、早く見極めるコトです。いかに細かいミスを少なくしていけるかが、上級コース攻略のカギを握っています。

WHAT'S DAYTONA USA?

『DAYTONA USA』に

AOUショーで発表された、話題のアーケードゲーム『DAYTONA USA』。ポリゴン技術をさらに発展させた最新技術が、明らかになる！

▼今年2月22・23日、幕張メッセで開催されたAOUショー。セガブースは、『DAYTONA USA』にファンが殺到。

▲テクスチャーマッピング技術が、実写映像顔負けの美しさを見せる。次世代ゲームの幕開けを予感させるゲームなのだ。

最新"MODEL2"ボード搭載の威力

目の前に出現する超リアルな世界

今年2月に開催されたAOUショーで、遂に姿を現した『DAYTONA　USA』。セガの主力アーケードゲームとして、『バーチャレーシング』、『バーチャファイター』に続く、バーチャルシリーズ第3弾。

この『DAYTONA　USA』は名前の通り（車好きならわかるよネ）、アメリカンスピリッツあふれるストックカーレースを体験させてくれる、迫力のレーシングゲームなのだ。

話題の中心は、何といっても実写顔負けの美しい画面。その秘密は、搭載されている最新型CGボードに隠されている。セガ・エンタープライゼス社と、航空機など軍事用シミュレーション制作の超大手企業、アメリカのマーチン・マリエッタ社との技術携帯により生まれた、CGボード〝MODEL 2〟は、毎秒30万実用ポリゴンを表現。しかも、リアルタイムで動くテクスチャーマッピングをも可能にし、新しいゲームの世界を作り出す可能性を秘めた、画期的なシロモノなのだ。

ちなみに、前作〝MODEL 1〟を搭載した『バーチャレーシング』、『バーチャファイター』では、毎秒18万実用ポリゴンで画面を構成。テクスチャーマッピング技術も使用していなかった。

以上のコトからも、〝MODEL 1〟の後継機、最新型のCGボード〝MODEL 2〟が、どれほどのパワーを見せつけてくれるのかがわかるというもの。

〝MODEL 1〟を搭載していた『バーチャレーシング』から、また1歩進んだ、リアルでエキサイティングなゲームの世界に、プレイヤーたちを誘ってくれる。

バーチャルシリーズの世界が、新たな展開を見せ始めた！　これから先、セガのゲームが見せてくれる世界は、どこまで進化していくのか、大いに注目なのだ。

バーチャレーシング

◀バーチャルシリーズの出発点「バーチャレーシング」のゴリポン技術。

DAYTONA

◀テクスチャーマッピング技術が加わり、さらに進化したリアルな映像。

『DAYTONA USA』制作までの舞台裏！

今回の『DAYTONA USA』が初めてのプロデュース作品になる、セガ第2AM研究開発部の名越氏に、直撃インタビューを敢行！

名越氏：当初、最新型CGボード〝MODEL 2〟を使った最新作は、『バーチャレーシング2』というのが有力だったんです。でも、技術提携していたマーチン・マリエッタ社が、偶然フロリダのデイトナビーチにあったというのが、『DAYTONA　USA』制作の出発点ですネ。初めて見た「デイトナ」というレースに、魅せられてしまったんです。日本に帰る時は、誰が何と言おうと「デイトナ」を題材にしたゲームを作る気でいましたから（笑）。昔、『アウトラン』というゲームがあったんですが、あれみたいに、お客さんたちが気持ち良さそうにプレイできるゲームを作りたかったんです（笑）。F1全盛の時期だったので、最初はいろいろ言われましたけどネ（笑）。このゲーム制作では、やり残したコトは何もありません。自分なりに面白いゲームができたと、自負してますから、楽しみにしてて下さいネ！

▲名越氏が、最も好きなアーケードゲームとして挙げる『アウトラン』。裏技で、開発者の名前も出せたりする。

▶『DAYTONA USA』をプロデュースした名越。次は何に挑戦するのか？

駆使される最先端技術の数々！

テクスチャーマッピングを駆使したリアルで迫力ある映像に注目！

テクスチャーマッピングで広がる新しいゲームの世界

『DAYTONA USA』に使われている〝テクスチャーマッピング〟技術。この最先端技術が見せてくれる映像は、真にバーチャルリアリティーな世界といっても過言ではない！ 新型CGボード〝MODEL 2〟が可能にした、リアルタイムで動くテクスチャーマッピングが、ほとんど実物と変わらない姿を、画面上に映し出してくれるのだ。

レーシングゲームにはつきものの、車のクラッシュシーンなどは、本物の「デイトナ」に負けないくらいの大迫力！ その他にも、アスファルトの質感、ひるがえるフラッグ、マシンのリアウインドウに映り込む風景など、細部まで見事に表現されていて、一見の価値ありだゾ。また、車がクラッシュによって変形、破損した場合、それも計算した上で、しっかりと再現してくれるのだ。

50インチサイズの大型プロジェクターに映し出れる、ポリゴンとテクスチャーマッピングで表現されたリアルな映像が、プレイヤーだけでなく、周りで見ている観客さえも、白熱のレースシーンに引き込んでいく。

航空機などの軍事用シミュレーション映像を多く手掛けるマーチン・マリエッタ社との技術提携によって、ここまで進化した驚異の画面映像。ステアリングを握り締めた瞬間から、プレイヤーの目の前に広がる迫力のレースシーンは、現実の世界とオーバーラップしはじめるのだ。

▲リアルタイム・テクスチャーマッピングが可能にした、迫力のレースシーン！ 実写映像並みの美しさだ！

そして、これからも続くであろう「バーチャルシリーズ」が、ゲームと現実の世界の垣根をなくしていく様な、スゴイ作品になるコトを期待して止まない。

ポリゴンとテクスチャーマッピング

ポリゴン技術とは、『バーチャレーシング』、『バーチャファイター』などのシリーズで使用されている技術。これ以外にも、ナムコの『スターブレード』、任天堂の『ファイアーフォックス』なども、同じポリゴン技術を使用たゲームとして有名である。

ポリゴンとは、三角、四角形などの多角形で、CGの最小単位。これを組み合せて物体を構成する。このポリゴンに、写真の様な映像データを貼り付ける技術をテクスチャーマッピングと呼ぶ。この技法によって、ポリゴンだけのカクカクした物体が、よりなめらかな映像で映し出され、実写映像並みの美しさが表現できる。

ポリゴン ＋ テクスチャー ＝ テクスチャーマッピング

SEGA オフィシャル版 イラスト&CG ギャラリー

無限に広がるバ

ここに並べた『バーチャファイター』キャラのイラストは、ＡＭ２研がイラストレーターの寺田克也氏に依頼して描いてもらった、本邦初公開のオフィシャル・イラスト。横の文は依頼の際のＡＭ２研が各キャラに持っていたイメージだ。ゲーム画面だけではわからなかった『バーチャファイター』の世界の側面部が見えてくる……。

JACKY

まず第１にカッコいいキャラクターとしてのイメージを尊重し、躍動感とハリウッドスタークラスのルックスが同居しています。

AKIRA

アキラのイメージは若武者・荒々しい雰囲気のなかに併せ持つ、さわやかさ。筋肉の躍動感と緊張感がおもてに出るキャラです。

KAGE

イメージはまさに「影」。闇の世界に生きる存在。修行中の若者という設定もあるのでそれをくずさないよう描いてもらいました。

SARAH

なにより〝美しき野獣〟というイメージでイラストは仕上げてもらいました。ボディに関してもシャープさを強調した感じに。

WOLF

イメージとしては凶暴な野獣。「ウルフ」の名前通り、一度暴れ出したら、手のつけられない危険な野性動物。

寺田氏コメント

ゲームの製作段階からのイラスト作成ではなくすでに完成されたポリゴンキャラを後発注という形で依頼された点が非常に難しく、ＡＭ２研の持つイメージと自分が持つイメージのすりあわせに多くの時間を費やしたことが記憶に新しい。

（寺田克也／映画『ゼイラム』メインキャラデザイン担当、雑誌『ＢＥＧＩＮ』でコラム、『Ｃａｒ ＥＸ』『モデルカーレーサーズ』でマンガを連載中）

ーチャファイターの世界

DAYTONA

JEFFRY

パワーあふれるイメージよりも、凶暴性や危険性を内のほうに秘めている。それが「目」に表れるようにしてもらいました。

LAU

芸術的な身のこなし、ムダのない研ぎ澄まされた（年代物の）歩く凶器といった感じのイメージ。

PAI

かわいらしさのなかにも強靱さを秘める。そのへんを「目」で表したくて、何度も手直ししてもらいました。

CGで浮き彫りにされる戦士たちの真の姿

「バーチャファイターたちの実物ってどんななのか？」という疑問をＡＭ２研に投げかけてみたところ、このようなＣＧを見せてくれた。ゲーム画面の無機的なグラフィックとくらべて、肉感豊かで実物が随分想像しやすくなる。ちなみに下の４点はワイヤーフレームにテクスチャーマッピング処理を加えて、超リアルなグラフィックになっていくのを段階的にたどったものだ。

1

2

3

4

LIVE UFO '94 THE POWER
もっと楽しくなりたい

電撃王とバーチャファイターが『LIVE UFO』で合体！

電撃王スペシャルDAY

イベント1 バーチャファイタートーナメント V－1グランプリ

参加者計64名募集!!

バーチャル・スタジアムでは、イベント期間中『バーチャファイター』日本一を決める勝ち抜きトーナメント『V－1グランプリ』が開催されるのだ。

予選は最終日前日まで行われる。普通の日は当日受け付けた64名が参加でき、上位入賞者が最終日の決勝トーナメントで戦えるぞ。

電撃王DAY当日は、1日1回の予選が計3回行われる。この日の予選の1回目(11:30受付)と2回目(15:30受付)にそれぞれ16名、3回目(19:00受付)に32名、の参加読者を大募集！詳しくは横の「応募のきまり」で。

優勝者には豪華商品が！

応募のきまり

『V－1グランプリ』を参加希望の方は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、電撃王編集部『V－1グランプリ参加希望』係あてにお送りください。締切は4月18日必着。出場回はこちらで決めさせていただきます。他のプレゼントとはハガキを別にしてください。

イベント2 バーチャファイター勝ち抜き戦

こちらは『V－1』とは別の勝ち抜き戦だ。参加者は当日飛び入りのみで、制限時間内に5人抜きができれば豪華賞品がもらえるぞ。こちらも普通の日が1日1回、電撃王スペシャルDAYでは3回開催。

イベント3 DAYTONA USA タイムアタック

『DAYTONA USA』による熱いタイムアタックバトルだ。アタック専用台ですごいタイムを叩きだし、閉場までに破られないベストタイムになれば、セガ公認の認定書が後日郵送されてくるぞ。

場所　国立代々木競技場第2体育館

開場日時　5/6(金)10:00～21:00

さまざまなジャンルのエンターテインメントを合体させたビッグイベント『LIVE UFO'94』の中で、セガを中心にいろいろなゲームを集めた『バーチャル・スタジアム』が登場。その開催期間中のうちの1日が、電撃王協力による『電撃王スペシャルDAY』となったのだ！

LIVE UFO'94入場券"ドリーミングパス" ペアで250組・500名にプレゼント

『LIVE　UFO'94』のさまざまなイベントに参加できる（一部有料イベントをのぞく）ドリーミングパスを、ペアで250組にプレゼント。官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、電撃王編集部『ドリーミングパス　プレゼント』係へお送りください。締切は4月18日必着。ドリーミングパスの発送は4月21日前後で、当選者発表は発送をもってかえさせていただきます。抽選にはずれた場合も、当日券が一般・1000円　中学生以下・500円で発売されるので、ぜひともご来場の上、各種イベントをお楽しみください。

問い合わせは「LIVE UFO」運営室　03-3359-1885

『LIVE UFO'94』開催日時：4月29日～5月8日　10:00～21:00（5月1日のみ15：00～21：00）場所：国立代々木競技場及びその周辺

RPGリプレイ
新シリーズスタート!

第1章
黒衣の魔術師

GM それでは『暗黒伝説クリスタニア』の第1回セッションをはじめま〜す。
プレイヤー一同 ぱちぱちぱち（拍手）
GM 新シリーズの最初のセッションだし、キャラクターも一部、変更しているから、まずは『封印伝説』のおさらいからはじめるとしよう。
新プレイヤー1、2 お願いしま〜す。
GM 結論だけをいっちゃえば、礎（いしずえ）の神獣王ウルスが覚醒し、同時に、ウルスとその従者たちが封印していた混沌たちも解放され、クリスタニア全土が大混乱に陥ってしまったというのが、『封印伝説』の物語というわけだ。
新プレイヤー1 なんという極悪非道な。
GM まったくだね〜。最大の混沌であった竜王（ドラゴンロード）は神獣たちの力で倒されたものの、世界中に飛び散った混沌によって引き起こされた混乱は、いまだに収まっていない。
リュース まるでオレたちが悪人みたいじゃないかー！
GM えっ、ちがったっけ？
リヴリア ちがいますよ、わたしだけは。
アロート ぼくたちだって、悪人じゃありませんよ。封印されていたもののなかには、混沌でも邪悪でもないものがいるんですからね。そういった不遇のものを救ってあげた物語が、『封印伝説』だったはずです。
GM 封印の部族はウルスの意志に反するものまで封印の対象にしていたものね。彼らはそれを反省し、これからは本当に排除しなければならない邪悪や混沌だけを封印することを誓ったわけだ。
リヴリア ウルスが覚醒したから、神託も受けられますしね。
GM そうそう、封印の部族は神獣王の従者にふさわしい有力な部族となることでしょう。
リュース 承認してやるぞー！

暗黒伝説 クリスタニア Crystania

竜王殺しという壮大な結末を迎えた『封印伝説』キャンペーンをなんとか乗り切ったリュースたち。今度は、裏切りの大地ベルディアを舞台とする大冒険である。果たして待ち受けるは、虎か、妖魔か⁉
クリスタニア・サーガ最新作、いよいよ開幕‼

◎作／水野良とグループSNE
◎画／西野司

GM さてさて、そうはいってもクリスタニアが混乱しているという事実は変わらない。クリスタニアの住人たちも、現在の状態をただ手をこまねいて見ているわけじゃない。神獣の民は混乱の時代に対応するため、各地に傭兵団〝獣の牙〟の支部を組織したのでありました。各地といっても、イスカリアとフィンガル地方にもともとあったから、ワイアーナとラブラドルに新設されただけだけどね。
新プレイヤー2 ダナーン地方とフォレースル地方は、どうなるんでしょうか？
GM ダナーンとフォレースルには、王国があって騎士たちがいるから、自警団は不要だと思うよ。彼らだけじゃあ、手が足りないのなら冒険者が雇われるはずさ。
新プレイヤー1 なんてRPG向きのデリシャスな設定なんでしょ。
GM そういうこと。プレイヤー・キャラクターたちを獣の牙の傭兵や、ダナーン王国やスループ王国に仕えている騎士、もしくは両国の雇われ冒険者という設定にすれば、だれでもカンタンにRPGを楽しめるはずだよ。封印から解放された混沌を退治するというRPGシナリオの基本スタイルもあるしね。
リュース 『クリスタニアRPG』は、まもなく発売だー！
GM さあ、いますぐ本屋さんで予約しよう！
新プレイヤー2 あ、宣伝してますね。
新プレイヤー1 本筋に戻って、わたしたちが何者なのか説明してください。
GM お～、そうだった。名前がないんじゃ、こっちも呼びにくい。でも、話には順番ってものがあるからね。
アロート 順番？
GM そう、順番だよ。今回の物語は、ウルスが覚醒してから、すなわち『封印伝説』の物語が終わってから、2カ月ばかりすぎたある日、獣の牙フィンガル支部の団長マルカスさんが、リュースたち3人を呼ぶところからすべてははじまるんだよ。
リュース 呼ばれたぞー！
アロート ボクたちも呼ばれたわけですね。
GM そうだよ、呼ばれたのはリュースとアロート、それにリヴリアの3人だ。残るふたり、ミミズク男サーバルと蛇女ネージェは、イスカリア砦に配置替えになっていたりする。だから、この場にプレイヤーもいないわけだね。
アロート 栄転したんですか？
リヴリア 左遷に決まってます。
GM どちらかといえば栄転だろうなぁ。イスカリア支部は、混沌と戦った経験のある傭兵を必要としていたはずだからね。もちろん、イスカリア支部からフィンガル支部へ交代要員を派遣するという条件でね。

※宝谷先生急病のため、今回の『クリスタニア』はお休みします。

部屋の中には、黒光りするローブを着こんだ男がいた。彼は、ベルディア宮廷魔術師、アスファと名乗った。

新プレイヤー1　は～い、交代要員1号で～す。
新プレイヤー2　すると、わたしが2号なんですね。
GM　おっと、なかなかスルドイじゃない。だったら、キャラクターを作りはじめていいよ。出身地はイスカリア地方に限定、そのかわり双尾の狐スマーシュに属する双面の部族を選択してもかまわない。
新プレイヤー1　おもしろそうだから、それを選ぶことにします。
新プレイヤー2　だったら、わたしは銀狼の部族を選びましょう。
GM　どうぞ、どうぞ。クラスはレンジャーひとりとウォリアーひとり、どちらを担当するかはふたりで相談して決めてちょ。それから、セカンドクラスはビーストマスターをかならず選択すること。
アロート　あくまでも、ネージュとサーバルの交代要員なんですね。
GM　そうしないと、パーティのバランスも悪くなるだろ。
リヴリア　まあ、そうですね。
GM　新参加のふたりにはキャラを作ってもらうとして、こっちは本筋に入るよ。リュースたちの目の前には、獣の牙フィンガル支部の団長マルカスさんがいる。獣の牙の慣例に従って、彼は鬣の部族のビーストマスターだ。
リュース　次期、団長はオレだー！
リヴリア　いま、とてつもなく暗い未来を予知してしまったような……。
リュース　それは、どういう意味だー！
GM　文字どおりの意味なんじゃない。さて、キミたちに来てもらったのはほかでもない、新しい任務を引き受けてもらいたいんだ。
アロート　命令なんですよね。
GM　もちろん。だから、断る権利はキミたちにはない。ところでだ、部屋の中には、団長のほかにもうひとりの人物がいる。黒光りするローブを着こんだ魔術師ふうの男だ。ちょっと見ただけでは、女性と間違ってしまいそうな美形だね。年齢はキミたちより少し上くらいだろう。ローブの左胸のところには、ベルディアの紋章が金色の糸で鮮やかに刺繍されている。彼は、自らをベルディア宮廷魔術師のアスファと名乗った。
リヴリア　げっ、暗黒の民!?
リュース　暗黒の民が、こんなところで何をしているんだー！
アロート　事情を説明してください。
GM　驚くのも無理はないけど、じつはこの若者が今回の仕事の依頼人なんだ。報酬はフィンガル砦の食糧1年分。おまけに前払いとして金貨5000枚を持ってきてくれている。
アロート　もしかして、もう前金を受け取ってしまったとか？
GM　うん、受け取ったよ。それに、彼の依頼というのは、キミたちが解放した混沌がからんでいるらしい。団長さんとしても、断りにくかったんだね。
リヴリア　わたしたちが解放したんじゃありません（きっぱり）。
GM　じゃあ、解放されるまでの過程にキミたちが深くかかわったところの混沌が、からんでいるようなのだと訂正しよう。どっちにしても、断りにくいのは同じだ。
アロート　それをいわれると弱い。
リュース　弱くなんかないぞー！　解放された混沌たちは、オレたちが倒す!!
GM　「そう、お願いしたいものです」と美形にふさわしい美しい声でベルディア宮廷魔術師アスファはいった。そして、キミたちに依頼の内容を語りはじめる。
「まず、みなさんには、わたしがベルディアの帝都へ無事帰れるよう、護衛していただかなければなりません。そして、帝都に着いたなら、あなたがたにはひとりの人物に会っていただきます。いまは〝騎士王〟とだけしかお教えできませんが、その方があなたがたへの真の依頼をお話しいたします」
リュース　きしおう？
GM　騎士の王だよ。
リヴリア　道中、危険はないんですか？
GM　危険はもちろん、あります。わたしたちの国ベルディアは、ご存じのとおり暗黒の民と猛虎の部族のあいだで内乱が続いており、治安がよろしくありません。帝都まで帰るにしても、ひとりではこころもとないのです。
アロート　依頼人は、どちらかの側についているんですかね？
GM　暗黒の民の側だよ。騎士王なる人物は、暗黒の民勢力の指導者だと思ってほしい。ちなみに、猛虎の部族の勢力は部族の若長が先頭になって、戦っているんだ。
アロート　ボクが調停してあげたい。
リュース　よ～し、承認。
リヴリア　でも、ベルディアには内戦を続けてもらっていたほうが有利なのとちがう？
アロート　い～え、ベルディアの内戦を収め、それから獣の牙とベルディアとの休戦条約を結ぶ。それがボクたちの部族の使命ですから。
GM　お～、立派だね～。さて、このような危険な任務をキミたち3人だけに頼むのは不安だから、イスカリア砦から転属してきた新人ふたりをつけてあげよう。さて、キャラクターは完成したかな？　完成したなら、新人1号、2号、出てきたまえ。
新プレイヤー2（以下ティオシー）　は～い、わたしは銀狼の民の狩人ティオシーです。部族では箱入り娘だったので、イスカリアの外に出るのは、今回がはじめてです。みなさん、いろい

ろと教えてくださいね。
アロート　う〜ん。
GM　どうしたい？
アロート　考えてるんですよ。ここでコロコロ転がっていいものかどうか……。（少し考えて）やっぱり、やめておきます。いちおう、ぼくは先輩ですから。
GM　勝手にしてくれ。
新プレイヤー1（以下シロフォノ）　わたくしはシロフォノと申します。クラスは戦士(ウォリアー)です。狐の神獣スマーシュ様に仕えております。
リュース　狐の民だとー！
シロフォノ　ああ、敵意がここちよい。
GM　え〜、彼はたしかに狐の民だけど、キミたちと同じように、獣の牙の傭兵なんだ。だからいじめないように。
リュース　狐の部族は裏切者だぞー！
GM　それはもう昔話。狐の民もあれからけっこう苦労しているんだよ。裏切ったのだって、それなりの事情があったんだし、彼らばかりを責めるのはかわいそうじゃないか。とにかく、いまは彼をいじめないように。
リヴリア　ほかの人と同じように扱うということで、どうでしょう？
GM　そうだねえ、ほかの人と平等にいじめるのならかまわないことにしよう。
リュース　団長〜！　そんな邪悪な意見を承認するんじゃないー!!
GM　でも、リヴリアは影の部族だから仕方がないよ。それに現在イスカリアでは、こういう個人的な悪意とはレベルがちがう紛争が起きているんだ。大蛇の部族をはじめとする神獣の民の保守派が狐の民の征伐を叫んで動きだしている。獣の牙はそれに反対する立場をとっているから、いじめるくらいならともかく、シロフォノの生命が闇に葬られてしまうようなことがあってはならないわけだ。
シロフォノ　そのとおりです。みなさん、わたくしを大切にするんですよ〜。
ティオシー　でも、ベルディアへ行ったら、シロフォノさんが闇から闇に葬られてもだれにもわかりませんよね。
GM　たしかにそうだな。彼はジャングルで行方不明になりましたと報告すれば済むことだからね。それなら、なんの問題もない。
シロフォノ　がが〜ん。
GM　でも、全員無事に帰ってくるのが一番だと思うよ。狐の部族の能力(タレント)はいろいろキミたちの役にたってくれるだろうしね。
シロフォノ　はいはい、わたくしは、みなさまのお役にたたせていただきますよ〜。
リュース　その揉み手が、信用できーん！
アロート　でもまあ、他人を信じて裏切られるよりは、信用できない相手にだまされるほうがまだましですからね。
GM　（あいかわらず、フォローになってないなぁ）それじゃあ、新たなパーティが結成されたところで、さっそく出発してくれたまえ。
リュース　出発するぞー！
GM　あ〜うるさいヤツ。

猛虎の部族のパトロールが現れた。彼らの視線はベルディア宮廷魔術師のアスファに向けられている。

GM　さて、キミたちは街道を通って、まっすぐベルディアへと向かった
リヴリア　えっ、街道なんか歩いて、危険じゃないんですか？
GM「ご心配なく、どこを歩いていても危険ですから」と美形の魔術師は答える。
リヴリア　美形なのはうれしいけれど、答はうれしくありませんね〜。タレントを使って、未来を予知してみます。
GM　密林をさまよっているビジョンが見えるよ。
リヴリア　それだけですか？
GM　それだけだよ。
リヴリア　ますます不安。
リュース　とにかく、先を進むのだー！
GM　進んだ。2日も歩けばベルディア領に入る。そして、入ったとたん、いきなり遭遇がある。キミたちの行く手に、猛虎の部族のパトロールが姿を現す。人数は5人で、全員が戦士っぽい。
アロート　さっそく危険。
ティオシー　しかたないから、やってしまいましょう。
GM　こりゃまた、過激な。
シロフォノ　戦うのもけっこうですが、できれば穏便にことを済ませたいですね〜。ここは、わたくしめがタレントを使って。
GM　猛虎の部族のパトロールは、10メートルのところまで、駆け寄ってきて止まった。そこから先へは一歩も進ませない態勢だね。そして、彼らの視線はベルディア宮廷魔術師のアスファに向けられている。
「貴様を捕らえれば、金貨2000枚だ〜！」
リヴリア　えっ、そうなんですか？
GM　これこれ、目の色を変えないように。
「どうやら、わたしの行動は彼らに知られていたようですね。——やはり、城内にスパイがいるということか。ここで、待ち伏せしていたとなると、あいつだな」とアスファがつぶやく。
リュース　自己完結するんじゃないー！
シロフォノ　わたくしのタレントはどうなったんでしょ？
GM　あ、そういえば、タレント使うとかいってたね。いったい、何を使うのかな？
シロフォノ　もちろん、〈ファストトーク〉(相手をいいくるめるタレント）に決まっております。わたくしたちは、怪しいものじゃない、といいくるめま〜す。
GM　は〜い、その場にいる人、みんな抵抗力判定を試みて。成功したなら、彼がだまそうとしているのがわかる。失敗したなら、彼にクルクルいいくるめられてしまう。
アロート　ボクたちもダイスを振るんですね。
GM　もちろん。
リュース　失敗しているぞー！
リヴリア　あ、わたしも。
ティオシー　わたしは成功しています。シロフォノがウソついてる〜。
シロフォノ　そういうことは、心のなかで思っていてくださいね〜。
アロート　ボクもクルクルだまされてます。
シロフォノ　味方をだましてもうれしくありませ〜ん。相手はどうなんでしょう。
GM　——(ダイスを振って)ひとりが抵抗に成功したけど、残る4人は失敗している。
「たしかに、おまえたちは怪しい人間じゃない、クルクル」
「何をいってるんだ。この魔術師は賞金首じゃねぇか」
「夢でも見ているんじゃないの？　こいつらは怪しくないぜ、クルクル」
などとマンザイをはじめだすよ。
リヴリア　もちろん、怪しい者なんかじゃありませんよ、クルクル。
アロート　そうそう、そのとおり、クルクル。
ティオシー　それにしても、はた迷惑なタレントですね。
リヴリア　美形の魔術師さんは、どういう反応を？
GM　そうだね、チェックしておこう。——(ダイスを振って)「もちろん、わたしたちは怪しい者ではありませんよ、クルクル」
ティオシー　あ、この人もだまされてる。
GM　突然だったからねぇ。
シロフォノ　さあ、わたくしたちは先に行かしてもらいますよぉ。

新パーティ紹介

リュース

鬣(たてがみ)の部族出身の戦士でパーティリーダー。彼の大声が、今度はベルディアの密林に響きわたるであろう。

アロート

蹄(ひづめ)の部族出身のシャーマン。あらゆるトラブルの調停者を自任するが、彼が収めきれたトラブルは、まだない。

GM「どうぞどうぞ、クルクル」と4人がいって、残るひとりは「おまえたち何をいってるんだ〜」と暴れている。でも「熱でもあるんじゃない、クルクル？」と仲間たちに押さえられていたりする。

シロフォノ　さよなら〜。

GM「道中、気をつけろよ、クルクル」

　さて、街道を進んでゆくと、そのうちタレントの効力はなくなるよ。

アロート　やっと、正気に返った。このまま街道を進んでいると危険だと思うんですけど？

リュース　承認だー！

GM 「どうやら、わたしの行動は相手に知られているようですから、たしかにこのまま街道を進むのは危険ですね。少なくとも、さっきのパトロールは追いかけてくるでしょうから」とアスファはいう。

ティオシー　どうしましょう？

GM　街道の両側には密林が続いているだけ。

リヴリア　だったら、密林を進むしかないじゃありませんか！

GM　うん、じつはそうなんだ。リヴリアの予知は正しかったね。

リュース　定められた運命に導かれて、密林を進むぞー！

GM　どっちに向かって？

リュース　目的地に向かってだ。

GM　目的地は北東方向にある。でも、ちゃんと北東方向に進めるかな？　レンジャーのティオシーちゃん、知覚技能を教えてちょ。

ティオシー　60です。

GM　あらま、けっこう高いのね(とダイスを振る)。──えーと、ティオシーは北東に向かって進んでいるつもり。正しい方向に進んでいるかどうかは、神のみぞ知るということで。

ティオシー　わかりました。は〜い、みなさんこっちですよ。

リュース　なんだか不安になってきた。〈ライオンセンス〉のタレントを使う！

GM　ライオンセンスは、危険感知のタレント〜。

シロフォノ　わたくしも〈フォックスセンス〉します。嗅覚が鋭くなるので、サーベルタイガーなんかが近づいてきたらわかるのじゃ。

アロート　では、ボクもおつきあいして〈ワイドビュー〉のタレントを使いましょう。これで視界が360度になります。

GM　いきなりタレントを使いまくっているな。タレントを使った野郎どもは、ちゃんとタレントポイントを減らしておくのだよ。

リュース　減らしたぞー！

GM　さて、キミたちは薄暗い密林のブッシュをかきわけながら進んでゆく。周囲には、怪しい鳥や獣の鳴き声が……。

シロフォノ　モケケ、モケケと聞こえてくるわけですね〜。

ティオシー　こ、こわい。

GM　そういう奇声、怪声を聞きながら、ひたすら進んでゆくとだね。獣道とおぼしき小道にぶつかった。さいわいなことに、その小道は目的地の方向に向かっているようだ。

シロフォノ　これさいわいと進んでゆきます。

リュース　リーダーはオレだー！

シロフォノ　もちろん、リーダーはあなたですよ。どうぞ、先頭を進んでくださ〜い。

リュース　うむ、承認。あ〜、なんだかだまされたような気がー！

GM　しっかり、だまされてるよ。

アロート　狐の部族、おそるべし！

GM　さて、小道を進んでゆくとT字路に出くわした。道は左右に分かれているけど、どっちに進む？

リヴリア　もちろん、正面です。

GM　根拠レスな発言はひかえるように。

リヴリア　正面を進まないと、目的の方向からずれるじゃありませんか！

GM　はいはい、そういうことにしておこう。さて、リュース君。

リュース　ほい？

GM　キミのタレントにチクリときたよ。

リュース　うなじがチクチクするぞー！

アロート　危険感知したんですか？

リュース　感知した。

ティオシー　周囲を警戒してみますけど、何か見つかりますか？

GM　い〜や、なんにも。

リヴリア　見えない危険が迫っている？もう一度、未知予知してみましょう。

GM　密林をさまよっているね。

リヴリア　役に立たない〜。

GM　当然、未来予知のタレントは、プレイヤーのためではなく、ゲームマスターのご都合のために存在しているのだ。

リュース　とにかく、先を進もう。

GM　チクチクチクチクチク。T字路はどっちに進む？

リュース　まっすぐだー！

GM　まっすぐね。じゃあ、チクチクチクチクと1時間ばかり密林を進む。

ティオシー　かゆくなりそう。

アロート　まだ危険なのかぁ。

リヴリア　いいかげん、姿を現してもよさそうなのに。

GM (ふっふっふっ、もう姿を現してるんだよ〜ん。キミたちの周囲にね)

リュース　先を急ぐ！

GM　ほいほい。それじゃあ、リュース君。6面ダイスを振って、出目を宣言して。

リュース　いったいなんなのだー！　──1。

GM　はいはい、1だね。(用意していたチャートを見ながら) えーと、キミたちの前方に、集落が姿を現す。とても、原始的な感じのする集落だよ。

シロフォノ　ベルディア地方にある集落といったら、暗黒の民か、猛虎の部族ですね〜。

アロート　悟りの部族とか、沈黙の部族かも知れませんよ。

GM　ブッボ〜ン、ぜんぶハズレ。原始的な集落だといってるざんしょ。神獣の部族だって、さほど文化的じゃないけど、それよりもずっとずっと原始的。

リュース　この集落はいったいなんだー！

GM　というリュースの絶叫が密林をこだまするのでありました。その答を教えてあげたいのはやまやまだけど、ちょうどここらでページが尽きた。

　次回のセッションをお楽しみにしてちょ。

リヴリア

影の部族出身のソーサラー。他人の不幸を自らの幸福と感じるひどい女である。シロフォノとはいいコンビになりそう。

シロフォノ

新登場キャラ。双面の部族出身の戦士でペテン師(笑)。猛虎の部族との間に昔トラブルがあったとか、ないとか……。

ティオシー

新登場キャラで、銀狼の部族出身のレンジャー。気が強く堅物のつっぱりネーチャン。ティオと呼んでください、とのことです。

サーバル＆ネージュの クリスタニア見聞録

▲第1回▼「銀狼の部族」

**新たにスタートしたRPGリプレイ『暗黒伝説クリスタニア』。いかがだったでしょうか？
このコーナーでは、リプレイとは違った角度で、クリスタニアという世界を解説していきます。今回の冒険のメンバーから離れ、イスカリア支部に配属になったミミズク怪人ことサーバルと、蛇女ことネージュさんにご登場いただいて、彼らの目からクリスタニアの神獣とその民を紹介してもらいます。タイトルも、『サーバル＆ネージュのクリスタニア見聞録』！　——はてさて、どんな見聞録と相成りますでしょうか？**

ボク（サーバル）とネージュがフィンガルの砦を旅立ってから、2日が過ぎた。いま、ボクたちが目指しているのは、イスカリアにあるイースロという獣の牙。ボクたちふたりは、その砦へと転属になったんだ。

「ね、サーバル。なんであたしら左遷なの？」

だれが左遷なのネージュ、栄転だよ、栄転！

「へぇ、そうなの？」

そうなの！　考えてごらんよ。イスカリアのイースロ砦といえば、獣の牙の中心ともいえる砦なんだよ。いままでいた砦とは、大きさも、勢力も重要性も違うんだ。これを栄転といわずして、なんというわけ？

「そうなんだ。あたし、てっきり左遷されたのかと思った。でも、イースロって、どっかの民の集落の名前じゃなかったっけ？」

そのとおり、イースロは銀狼の部族の大集落だよ。ボクらの行く砦は、その集落のもう少し北西にあるんだ。

「ふ〜ん。ということは、その砦、きっと銀狼の民が多いんだろうね。そういえば、あたしあんまり他の部族について知らないなぁ」

まったく、しょうがないなぁネージュは。いまから行く砦には、たくさんの神獣がいるんだよ。そんなことでどうするの？

「だって、あたしのところの神獣さまは、あまり他の民と交わることを嫌っているんだもん」

わかったわかった。じゃあ、ボクがイースロの砦に着くまでに、神獣の民について教えてあげよう。まず最初は、さっきも名前が出てきた「銀狼の部族」についてだね。

1．フェネスと銀狼の民

森の銀狼フェネスは〈周期の神獣王フェネス〉とも呼ばれ、五柱の神獣王の一柱なんだ。これぐらいは知っているよね。

「うん。あたしんところの〈結界の神獣王ルーミス〉と同じね」

そうそう。でも、フェネスは、神獣の長とも呼ばれ、すべて神獣を統べる存在でもあるんだ。といっても、五柱の神獣王同士は、ほぼ同格で上下関係はないといってもいい。

「じゃあさ、あたしの仕える〈神獣王ルーミス〉と〈神獣王フェネス〉は同格だけど、サーバルの仕える神獣王じゃない〈フォルティノ〉は〈神獣王フェネス〉よりも格下なの？」

まあ……いってみればね。（この野郎……）。

えっと、フェネスが守護しているのは「月」「周期」「秩序」「狩人」。十数年前にクリスタニアを支配していた周期は、このフェネスの力だったそうだ。フェネスは、自分の支配する周期の力で、クリスタニアを閉ざし、完成された世界を創造しようとしていたんだ。残念ながら、その周期も失われてしまったけどね。

「あたしたちが、まだ小さなころの話よね」

どう？　フェネスがどんな神獣かわかった？

「うん、サーバルの仕えるフェルティノが、あたしの仕えるルーミスより格下だってことはわかったよ」

はいはい……（よおござんしたね）。じゃあ、フェネスの従者と眷族（けんぞく）の解説に入ろう。

神獣王フェネスに仕えるのは、イスカリア中央部の森に住む「銀狼の部族」、眷族が銀色の大きな狼「シルバーウルフ」。

「銀狼の部族なら、フィンガルの砦にもけっこういたよ。シルバーウルフはいなかったけど」

うん、銀狼の部族は神獣の民の中でも最大の勢力を持つ部族だから、各地に散っている数も並大抵じゃないんだよ。きっと、獣の牙にいる数も、他の部族より多いんじゃないかな。

「ねえ、獣の牙にいた銀狼の民もそうだったど、銀狼の民ってけっこう狩人が多いんだね。やっぱり、仕えている神獣さまが〈狩り〉を守護しているからなのかなぁ？」

そうだね。そういう理由もあるかもしれないね。でも、一番大きな理由は、彼らが住んでいる場所のせいだと思うよ。ほら、彼らが住んでいるのは森林だろ。動物を狩って生活する狩人が多いのも、あたりまえじゃない。

2．銀狼の民の特徴とは？

ちなみに、ネージュは銀狼の民と他の民とをどうやって見分けてたの？

「そんなの聞けばいいじゃん。『あたし、大蛇の民のネージュ。あなたは？』って」

あのなぁ……。そんなことしないでも、見てわからなかった？　銀狼の部族には、みんな共通したところがあったでしょ？

「目がふたつで、鼻がひとつで、口が……」

はいはい、頭に手をあてて悩まんでいい。じゃあ、ヒントをあげる。それは、服装。

「あっ　わかった！　毛皮でしょ」

ピンポーン、当たりです。銀狼の部族は、みんなどこかに狼の毛皮をまとっていたハズだよ。たいていの民は、身体のどこかに己れの信じる神獣の眷族、あるいは神獣に似た姿をした動物の毛皮や牙、羽根などをつけている。それさえ見分ければ、すぐにどの部族かわかるのさ。

3．武器は？

銀狼の部族が持っている武器は、現在の神獣の民の中で一番種類が多い。はい、なぜでしょう？　ネージュさん。

「えっと、新しき民と同盟を組んでいるから、質のいい武器が入ってくるって聞いたことがある。たしか、なんとか連合……」

〈ダナーン、イスカリア連合〉。ネージュの仕える神獣ルーミスもこの連合には参加しているんだから、あなたも知っておこうね。

この連合のおかげで、銀狼の部族にはさまざまな武器が渡ってきている。といっても、やはり、槍と剣、そして弓がその中心なんだ。

どう？　ネージュ。銀狼の部族についてある程度わかった。

「わかった。もうバッチリよ。まかせて」

本当かなぁ？　まあ、信じておくことにしよう。じゃあ、次回はまた違う神獣の解説をするから、気合いを入れてがんばってね。

「よろしくお願いしま〜す」

神獣の民・ミニデータ①「銀狼の部族」

●神獣／フェネス

項目	内容
支配地形	森
支配地域	イスカリア中部
眷　族	シルバーウルフ
守護対象	月、周期、秩序、狩人
従　者	銀狼の部族
呼び名	周期の神獣王フェネス、森の銀狼フェネス、神獣の長

●銀狼の部族／装備

項目	内容
武　器	バスタードソード、ショートソード、ロングスピア、弓など
鎧/楯	鎧/ハードレザー　楯/あまり使用しない

■クリスタニア大陸北部地図

イスカリア
フィンガル

解説者紹介

■サーバル
バードマン（鳥人間）戦士。背中に羽根がある。性格は、意外と常識人。

■ネージュ
大蛇の部族出身のスカウト。性格はともかく、結構可愛いかったりする。

ESSAY

福田裕彦 暮らしのバーチャル

第9回

※1
「オードリー三世はしょくぶつのくせに、しょくぶつをたべるんだよ」もうすぐ6才になる姪のハルサメは、そのズングリした植物の鉢植えを撫でた。「だから、しょくしょくぶつしょくぶつなの」「食植物植物、食植物植物、食植物植物！」「わあ、すごいはやくちっ」ハルサメの拍手に気をよくした僕はフッフッフッと笑った。「よーするにベジタリアンの植物ってワケだな」「パパがねぇ」姪は微笑んだ。「中華街でウルトラマンのお面かぶった人から買ったんだって」怪しげである。「……いいなー」ミドリバさんは大きめのチューリップの蕾のようなオードリー三世の頭部（に見えるあたり）をツン、とつついた。「すげー可愛いわ、このこ」「そうかねー」ミドリバさんの姉で、ミドリバさんをそのまま30%拡大コピーしたようなモミジバさんが首を傾げた。この姉妹が並ぶと遠近法が狂ってクラクラしてくる。「ま、なんせ大食いでさ、朝昼晩必ずエサやらないとすぐシオシオになっちまって。だから悪いけど、旅行の間だけ預かってもらおうって」「お安い御用っヤツですよ義姉さん」僕はかがんで、テーブルに置かれたオードリー三世の鉢植えを見上げた。「おー、このアングルだと葉っぱの感じがマンモスフラワー！」「えっ、どれどれ、あ、ホントだっ！」ミドリバさんは物凄く嬉しそうだ。「で、何をあげとけばいいの。ニンジンとかキャベツ？」「なーに言ってんの！」モミジバさんはガハハと笑って妹の背中をバンッと叩いた。「ウサギじゃないんだからさっ」物理学博士号をとってからも女子プロレスのスカウトに追いかけ回されていたモミジバさんの一撃は強力だ。「ゲホッ、じ、じゃあ、何食べるのよ」「おもにネギとニラ」ハルサメがオードリー三世のノド（に見えるあたり）をコチョコチョくすぐりながら言った。「でも一番好きなのは、ラッキョとナットーだよ」「ゲッ!!」僕は猫目小僧風の跳躍でオードリー三世から飛びのいた。「ラッキョとナットー！」おお、何と言うまがまがしい響き!!　この二品目こそ、僕がこの世からの完全消滅を切望する存在ベスト10の堂々1位と2位にランキングされ続けている最低最悪の……と考えるそばからキモチが悪くなる極悪非道激烈憎悪実存爆烈の食べモノなのだった。「ごめんねぇ、ヤスマルさん」モミジバさんはすまなそうに言った。「ネギとニラだけあげといてくれればいいから。ね、ハル」「それでへいきとおもうよ」ハルサメは頷いた。「ホント、ホントですよ」僕は後ずさりしまくって壁際まで到達していた。「ホントにネギとニラだけですよ」義姉と姪はにっこり笑い、3週間のアメリカ講演旅行に出発して行った。

それから一週間は何事もなく過ぎた。オードリー三世の健康状態は非常によかったし、「フィードミー」と喋らないのが少し物足りないものの、空腹を訴える時にそこはかとなく左右に揺れる頭部や、微妙にそり返る茎や葉っぱがなんとも可愛くて、僕たちは実に素直に彼（だろーな、多分）の世話に熱中した。食欲は旺盛で、食べ物を近付けるとヴェラキラプトルみたいな勢いで頭部が開き、真っ赤な口蓋がむき出しになる。食べ物を入れてやると瞬く間に口が閉じ、数秒感咀嚼のような動きがあって、まだ空腹なら更に開く。「刻みはネギとニラだけでも十分嬉しそうじゃん」僕はちょっとホッとしていた。「そうだね」ミドリバさんはうなずいた。「ホントに嬉しそうに食べるよね、このこ」

そして8日目の朝。前日の午前中からスタジオにこもりっきりで徹夜、世のまっとうな人々が仕事場に到着する時間帯に家に辿り着いた僕を、ミドリバさんは興奮した面持ちで迎えた。「あのね、オードリーに花が咲きそうなの！」「え」窓辺の朝日を浴びて一際生気に満ちてみえるオードリー三世の茎から、真白な花のつぼみが盛り上がっている。「こっこいつ、花なんか咲くのか」「ね、すごいでしょ！」「……なんかイヤな予感がする」「え？」「ほら、旧作の『リトルショップホラーズ』、ラストで、オードリーが食べた人間の顔した花が咲くだろ」「それが？」「だから……」と言いかけて、その異様な臭気に気付いた僕は反射的に鼻と口を覆った。「お、おい、これなんのにおいだ」「え……ウッ、ホントだ、グッザーイ」蕾がみるみる開いて行く。猛烈な臭気が脳ミソに突き刺さった。「花だっ、花からラッキョとナットーのニオイがっ……あ、まっまさかミドリバさん！」「ゴッメーン！」ミドリバさんが叫んだ。「見てみたかったのよー、一番好きなモノあげたらオードリーがどんなに嬉ぶか！　まさか、食べたモノの匂いのする花が咲くなんてぇ！」あまりの臭さに眩暈がしてきた。部屋が歪みだした。「バヤグ、ダンドガジデグデー！」「だっだめだ、あたしもトリップしそう！」「アブナーイッチ!!」突然、誰かが叫んで閃光が閃いた。あっけにとられている僕たちの目の前からオードリー三世の姿はかき消え、口許だけがウルトラマンそっくりの男が現われた。「コンジュワッ」口許ウルトラマン男は手を上げた。「タイムパトロールのパトちゃんでジュワ」「タ、タイムパトロールゥ？」いきなり藤子不二夫型の展開である。「この植物の栽培は時間渡航条例第145条によって禁止されてますですからして末梢しまジュワ。この植物の花の匂いを嗅ぐとタイムスリップおきるジュワ」「タイムスリップは」思わず声が裏返った。「ラベンダーの香りじゃないのか？」「タイムスリップはラッキョとナットーの香り。これ常識でジュワ」〝パトちゃん〟は力強く言った。「このタイムパトロール専用ツールを大量に盗み出して中華街で売った犯人、逮捕されまジュワ」「逮捕されまジュワ、ってねぇ、あなた」はやくもこのドラエモン状況に順応したミドリバさん。「あなたが「末梢」しちゃったオードリー三世は、姪のハルがそりゃー可愛がって……」「分かってまジュワ。おわびにこれを置いていきまジュワ」〝パトちゃん〟はトリフィドみたいな植物の鉢植えをドンとテーブルに置いた。「これも食植物植物でジュワが、ラッキョもナットーも食べないんジュワ」「おーそりゃいーい！」僕は鉢植えに歩み寄った。「で、何食べるわけ」「大豆が大好きでどんどん大豆食べてどんどん花咲きまジュワ」「ふんふん」「そして花からどんどんナットーまき散らしまジュワ。おーファンタスティック！」僕は気絶した。

PROFILE

国内外を問わず、B級SF映像作品に愛情を捧げるミュージシャン。スタジオプレイヤー、作・編曲家として活躍中。作曲家生方則孝氏とのコンビ「生副」のアルバム「内容の無い音楽会」は、発表後数年を経て、いまだに業界内外に絶大な人気を誇りまくっている。

暮らしのバーチャル 豆知識

※1　オードリー三世
　ホラーコメディ「リトルショップオブホラーズ」に登場する人喰い植物「オードリー2」に基づく。この映画には、1950年代のロジャー・コーマン版と1980年代のフランク・オズ版があり、特にマペットワークには定評のあるオズの撮ったリメイク版はホントーに傑作。必見！

イラスト／石嶋由美子

ESSAY

岩崎啓真 わが夢のスタートレック 第12回

ポリゴンの一切れ

最近のゲームはなにかっていうと「ポリゴン」だけど、このポリゴンって本当はなんなのだろうか？　素人向けの本なんかでは「３次元をポリゴンでリアルに表現」なーんて書いてあるんだけど、これが実は大間違い……は言い過ぎだけど、かなり間違いに近い表現。Polygon＝多角形って訳から想像がつくように、ポリゴンはコンピュータ上での３次元の物体の表現方法で、ポリゴン以外にもプリミティブ、つまり物体の表現方法にはビーム・球・楕円体・板・メタボール・円柱などなどい～っぱいある。たまたまそのなかでポリゴンが「一応、ほぼなんでも表現できる簡単な形のデータで、かつハードウェアと相性がよかった」から注目されているダケ。

つまりポリゴンはあくまでデータの表現法で、描画方法ではないのだ。絵を書くのにたとえれば、ポリゴンは題材。湖を絵にしようと思えば、湖は当然必要だけど（まあ湖を作るわけにもいかないから湖に行くんだろうけど)、油絵具とかマーカーとかペンとか鉛筆とかの画材も必要だよね。この題材と画材の２つがあって初めて絵が書けるわけだ。それと同じように、ポリゴンはあくまでも題材……というかその写生する「モノ」で、実際に描く画材（画法か？)は別物で、これまたイロイロあってレイトレーシングとかラジオシティとかスキャンラインコンバージョンとか世にも怪奇な名前がついているのだ（レイトレは聞いたことあるんじゃないかな？)。今のポリゴンブーム（？）は、そのあたりをゴチャゴチャにした間違いだらけの文章が氾濫しているのでちとイライラすることがよくある。

それはともかくとして、どうして今こんなにポリゴンが流行しているのか？　それを知るにはポリゴンのメリットを考えてみればいい。

まず３次元表現なのでカメラワークなどが自由で、画像の表現として従来のスプライト＋BGと比較して遙かに変化のある画面を自由に作ることができる。映画的なカットだってなーんの苦労もなく簡単に実現できる（質を問題にしなければだけど)。次にポリゴンそのものはすこぶる小さなデータのくせをして、そのワリに表現力がある。これはポリゴンゲームの画面を考えればわかるんだけど、ホンの５～６枚のポリゴンで物体を作っても、うまくやれば、あまり貧弱には見えない。さらにマッピング（ポリゴンの上に壁紙を張ること）などやろうものなら、実写も真っ青になって冷や汗をかくジュラシックパークの世界まで行ってしまうことも可能だし、マッピングがあればスプライト＋BGの処理も完全にできてしまうので、スプライト＋BGの従来型ゲームマシンのメリットはほとんどなくなってしまう。まさにポリゴン万歳なワケ。

……こう言うとメリットしかないように聞こえるよね～。じゃあどうして今までポリゴンが流行らなかったのか？　デメリットを挙げればその理由は一発でわかってしまう。

まず３Ｄで描くってことは、画面が「グラフィック」でないとどうしようもない。だからたとえば16色で256×256のグラフィックとすると、それだけで32キロバイト。256色だと64キロバイト食ってしまう。しかも「描いた絵を表示しておくメモリ」と「絵を描いているメモリ」は別に持たないといけないから、実際に必要なのはこの２倍、64～128キロバイトが必要だ。パソコンではどうってこともないメモリだし、アーケードでもタカの知れたメモリだけど、せいぜい値段が数万円の家庭用ゲームマシンではかなり厳しいのだ（ついでに言っておくと16色の色数でポリゴンをやるとかなり貧弱なのは事実)。

次にこの「グラフィック」を最低でも毎秒10枚ぐらいは書き換えられないと話にならない。（人間の目でアニメに見えるのはだいたい秒５枚から）ということは、256×256程度の解像度の場合ですら、32～64キロ×10枚＝320～640(256色の場合）キロバイト転送できる能力が要求されてしまうし、それだけの速度に耐えるメモリが必要なのだ。ましてやTVと同じ速度でやろうとすると毎秒30枚（もしくは60枚)、実に960～1920キロバイトとメガバイト／秒オーダーの転送能力が要求されてしまう（どっかの１年ほど前に出たポリゴンのシューティングが遅いのはVRAMが遅いからなんだねー。速いVRAMを積まないと歪みが出てしまうのだ)。しかも、ポリゴンは３次元であるために行列演算がどうしても要求されてしまう。これは展開しても「楽な計算」とは言い難い代物で、CPUにもかなりの演算能力と速度が要求されるから単に転送が速いだけではとても実用に耐えない。

これでわかったと思うけど、ポリゴンのデメリットは「速くて賢いハードがいる」すなわち、最近までとてもゲームに使えるものではなかったということなのだ。パソコンのメモリ量とグラフィックはポリゴンをやるには５年前から十分だったけれど、ゲームにお気軽に使えるほどのパワーを持ったマシンがボンボン買えるようになったのはこの３～４年ってワケだね。

そして、この高性能化の波が家庭用ゲームに押し寄せて来たのが最近の事情。ポリゴン専用に近い特殊で高速なチップが比較的安い値段で作れるようになり、メモリも色数もグラフィックをやるに十分な量を積めるようになり、高速なCPUも安くなって、ポリゴンを家庭用でやることも不可能ではなくなったのだ。これを背景にして出てきたのがポリゴンを売り物にした、次世代マシンと呼ばれるヤツラなのだ。

PROFILE

やっとのことで次の仕事が決まって本格的に始めることになりました。これでイライラせずにすむと思いつつ、ああまた忙しくなるのかぁ、辛いなぁと矛盾した感情を持っています。むぅ、しかし5年業界にいて４作しかないってのも悲しいな。もうちょっと作品が欲しい。

イラスト／中野豪

ESSAY

榊 涼介の SLG 巷談 番外編

新社会人の皆々さまへ ～サラリーマン失格者から贈る言葉～

さて、と。これまで歴史と絡めて三國志演義についてあれこれとウンチクを述べてきたんだが、今月は新社会人の皆さまにしみじみとわたしの会社人生について語ってしまおう。わたしの経歴をまず述べれば、わたしは大学卒業後、某出版社に2年間在籍した後、某NEC（!?）の関連会社である某印刷会社に就職した。マニュアルとか、カタログ、パンフレットといった類を制作し、印刷している会社だったんだ。

どうしてNECの関連会社なんぞに就職したかというと、答えは簡単、名前に惹(ひ)かれたから。NECというブランドさえついていればめでたしめでたしと極楽とんぼに考えていた。安定した生活と安定した職業人生なんてね。前の出版社に入社した時の面接が「酒、飲める？」（飲めると答えたら明日から来て欲しいといわれた）なんて雰囲気だっただけに、NECというのは180度の転換でありましたね。

何しろ始業が8時半。はじめ8時半という時間帯が想像できなかった。ドラキュラが朝早い仕事につくよ～なもので、朝の光とはどんな具合に降り注ぐのか（!?）、朝の7時台にやっている番組とは果たしてどんなモンなのか（わたしは「ひらけポンキッキ」が気に入っていた）、はたまた通勤ラッシュとやらにどんな表情、決意で臨めばよいのか、世の同年代のオトコの多くがやっていることが未知の世界であったわけ。

とまあ、これが最後の会社だと思って入社したわけなんだが、入社して半年後には、「我、あやまてり…」と思いましたね。はじめ編集校閲ということで入社したのに仕事といったらマニュアルの出版管理業務だし、終身雇用制度の悪い見本のよ～なやる気のないオヤジと関わらなければならなかったりね。終身雇用制度ってのはすごいね。たいしたもんだ。とにかく会社にしがみついていれば路頭に迷うこともなく、1日中遊んでいようが、給料はもらえるんだもんね。工場の近くに住んでいるオヤジなんて、夕方になると家に帰って風呂に入った後、タイムカードを押しに工場にわざわざ戻るわけ。残業代がつくってわけね。だから、「あ、こいつバカね…」と思ったオヤジには、たとえ専務であろ～と部長であろ～と、廊下で会ってもじっとにらんだまま挨拶もしなかった（これホントだから恐いね）。傲慢(ごうまん)と無礼が服を着て歩いているよ～なやつだった。実はそんな会社に入った自分が一番バカだったんだけれど、仕事がシステム化された事務作業であったこともあって、当時のわたしは、「オレにしかできない仕事がしたい」と思っていたから、わたしの会社人生の前半は不満とストレスのかたまりでしたね。

今から考えるとバカだね、と思う。名前なんぞに惹かれて就職するなんざ、どう考えても同情の余地はないね。何かね、「オレにしかできない…」とリキんでいたひとりよがりな自分が恥ずかしいのであります。まあ、そんなちょっとした袋小路的状況の中で、唯一良かったのは縁あって社外に（当時の）『コンプティーク』という風穴を持てたことだ。ここで原稿を書きはじめて、ストレスの発散をしたわけ。こんなわたしでも頼りにしてくれるところがあったということで単純素朴に嬉しかったね。

まあ、後半は本格的にテクニカルライティングをはじめたこともあって、ストレスはやや減少したんだけれど、通算5年の会社人生、じわじわボディに効いてきました。朝、「ひらけポンキッキ」の世界名作劇場なんぞを横目に、あと10秒したら起きあがろう、まてまて、鬼の目にも涙だ、あと20秒したら（なんのこっちゃ）……、なあんて会社に行くのが億劫(おっくう)になってきた。あげく遅刻して、ぶすっとした顔で仕事をする。世の中、サラリーマンに絶対なれないヒトがいるというけれど、まったくそのとおり。わたしの場合、自由業になるつもりはあまりなく〝安定した生活〟というやつがけっこう好きな（半端な）ヒトだったので、辞表を提出する時は、「ああ、とうとうオレはサラリーマンになれなかったな」と多少悲しい気分であった。

というわけで、わたしの話はこれでおしまい。この話の〝教訓〟は……あまりない。困ったな。オレってバカね、という話だけだもんね。ただ、会社の名前に惹かれ、〝安定した人生〟なぞ信じていたわたしを、「ははっ、バカだね」といえるヒトがいたらたいしたモンだ。エライぞ。あとは、そ～だな、新社会人は元気に挨拶ができたら上等であります。わたしがオヤジたちに廊下でガンつけて歩いてたのは20代半ばだもん。オトナげない見本だ。組織に属しながら、不満たらたらの見本だったわけね。そんな尻尾を引きずっていちゃおもしろいモノを書けるわけがないんで、最近よ～やく、「オレは清く正しい自由業者になるのだ…」とハラをくくれてきた。最後は末永くわたしとわたしの本をよろしくと宣伝文句で終えてしまおう。合掌。

榊氏のページは次号より新展開の予定。刮目して待て！

『偽書幕末伝』がよ～やく終わったもので、虫がずりずりと地中から這い出るように、久しぶりに早春の街を歩いてみた。そんなわたしの目に、研修が終わった帰りなのだろう、10人ばかりの紺色スーツ、ボストンバッグの集団が「どこへ飲みにゆくぅ…？」なんて相談している光景が映ったんです。まぶしかったね。というわけで、今月のお題は「新社会人の皆々さまへ」。きっと、おそらく、少しはタメになる……かなあ!?。

イラスト／盛本康成

びいず羽岡 超ド級必殺全機種対応版

スーパーウラワザEX

年度末！　なんでこんなにゲームが出るのでしょうか？ そのへん、本当のところを聞かしてほしいのお

次世代機がブームだ。なんかしらんけど。本来、次世代ってのはある程度、インターフェースデバイスや人間の感覚に対するインパクトの増加なんていう要素が含まれないとまずいんじゃないかと思うんですよ（今回しょっぱなから難しい話で、ちょっとカッコイイかも？）。CPUパワーが上がって、背景たくさん持てて、サウンドが生音になっても、しょせんコントローラでTV画面を操作するのみ。素人にはSFCと区別できないって。ポリゴンったって現在の主流である斜め見おろし型RPGには、直接生かせそうもないし。まあ、オレみたいなサルゲーマーは『ヴァーチャファイター』のためにサターンを買うかもしれないけど、他はなぁ……怖くて手が出ないな。少なくとも１本はサルのように遊べるソフトがないと。４～８万円の出資になるから……その前にまずネオジオ買うかも。『侍スピ』あるし。

あぁ疲れた。ちょっと難しい話を書くととたんに疲れちゃうのが悲しいな。とりあえず、う○こ！　ま○こ！　ち○こ！　（Ⓒ電撃SFC副編集長、長谷川さん）。え～今回は、年度末ってことで。

なぜ、年度末にはソフトの販売本数が増えるのか？　年末はクリスマス商戦ってのがあるから「儲ける」ために本数が多くなるんだけど、年度末には新入学祝いくらいしか見あたらない。実はクリスマスよりもふか～く、くら～い実情が隠されているのだ。

企業の業績ってのは３月に決まる。年度末決算ってやつで、難しい話しは省くが（教えてもらったのだが……オレもいまいちわかってない）会社がこれぐらい儲けました！　偉い？　って数字をはじき出す区切りが３月なんだそうだ。だから会社としてはなりふりかまわず持っている商品を販売してしまいたい。その結果しょうがなくゲームラッシュが……。

クリスマスと違って、しょうがなく発生したラッシュだから、当然歪みも発生する。中でも「え～い、バグが完全に取れてないけど、出さないと会社が危ないから出荷しちゃえぇ！」なんていうイケナイソフトの多いこと……。ただでさえＢ級のソフトなのに、そんなあわてて出したら、ねぇ。どういうソフトになってるか、想像がつくでしょ？

もっと切実なのは版権モノ。毎年聞くのは契約がらみのゲームだから、急がないといけなかったってヤツ。確かにⒸに年が刻みこんである版権はその年、年度中に出さないといけないことになっている（場合が多いらしい）から大変。ソフトが出なくて儲からないだけじゃなくて、損しちゃっちゃぁ……会社たまんないよなぁ。

しかしいちばんたまんないのは、当然消費者である、ゲーム好きな一般市民（含む読者様）。そんな理由なんかわかんないし、知らないし、関係ないから、いつのまにか「悲しいソフト」を買うはめになる。確かにこの時期……オレも泣いた、しかも号泣した記憶が２、３度ある。トホホ……。

'94年２月～３月中旬 ウラワザピックアップ

大作ウラワザが発見されないと盛り上がらないのがこのコーナー。最近はちょっとラインナップが少なかったから……寂しいかぎりです。

SFC

なんだかんだいってもSFC。今後も期待が持てるイカスゲームが揃ってるし。ハードの普及台数が多いから……数で勝負？

●ファイヤーエムブレム

1994／1／21　任天堂　￥9,800　■第２部のストーリーが、どこかツマラナイという噂も。そうかなぁ？

●ハマーンでレベルアップ：レナとマリーシアのカンタンレベルアップが可能。やり方は、まずハマーンの杖を使い、どのキャラに対して使うかを決定する。そしてどの武器に対して使うかを選択する画面でⒷを押してキャンセル。すると、杖の使用回数は減ってないのに、58もの経験値がもらえてしまうのだ。繰り返せば、あっというまに最高レベル到達まちがいなし！　僧侶のレベルって上げにくいから……これで少しはゲームが楽になることを保証しましょう。

★これは便利。キャンセルし続けるだけだから、いつでもどこでも可能な使えるバグワザ。力が増えると回復するHP値も増えるから、MAPスタート直後にこのワザを使って、気に入った能力値になるまでリセットするのが賢い。闘技場でレベルアップできない僧侶に光明がさしたって感じ。よかったよかった……（笑）。

PC

PC、久々のビッグタイトル『エメドラ』。なんか市場に元気がなかったから良かった良かった。もっともっとヒットしてね。

●エメラルドドラゴン

1994／1／28　NECホームエレ　￥7,800　PCエンジン　久々の大作ってことでバリバリ売れてるらしい。よかった。

●カジノで大儲け：エルバードの街のカジノでスロットをする時、持ち金を101～200パルスの間にしておくと……スロットマシーンのドラムが回り始めたとたんに1677万7136パルスものお金が手に入るのだ。これで将来、お金に困ることはないハズ。貧乏が嫌いな人はお試しあれ。

★いやぁ……なかなかハデなバグワザだこと。ま、このワザがあったからってゲームのクオリティが下がるってわけじゃないからいいか。しかし、PCのRPGって岩崎さんがプログラムしてないとダメなんじゃないか？　他にスゴイのないもんな。

総評

えぇと、ここ２カ月くらいは12～１月に発売されたソフトが中心にウラワザは展開してます。SFCなら『ロマサガ２』『ファイアーエムブレム』って具合にね。まあ大作系はそろそろ打ち止めくさいんですが。

最近、これしかウラワザはないんか！　って言われるのがヒッジョーに痛いです。確かにもっとたくさんのワザが発見されてます。でも、その辺を拾っていくと２頁じゃ全くおさまんないんで…ゴメンナサイ。もっと知りたい人は専門誌でチェックして下さい。じゃなかったら、編集長あてに頁をもっとふやせって、脅しをかけましょう。オレを脅してもどうにもならないのよ（笑）。

今後の予想

今後……それは秘密です。じゃなくて（つまんねーキィィィ！）、４月以降は『FF Ⅵ』（SFC）の話題で、ゲーム界、そしてウラワザ界も話題騒然、人気沸騰、空前絶後ってな酒池肉林状態なハズ？　その結果、西高東低、お天気はしだいに晴れでしょうってな感じ（どんな感じやぁぁぁ！）。電撃王の読者様もそれにあわせてお金をキープしている人が多いはず。それに加えて待ちに待ってたあの、『モンスターメーカー』（PC）や『V. R.』（MD）もある。上にも書いたけど、通好みには『真・女神転生Ⅱ』『スーパーロボット大戦EX』もあるし。その他にも海外TRPG『シャドウラン』をシステムに使用したRPG『シャドウラン』（SFC）、前作からさらにパワーアップした『ベアナックルⅢ』（MD）なんてのも用意されてる。なにはともあれ、ウラワザを見つけたら、あわてず騒がず、電撃SFC、またはPCに送って下さい。あ、別にSFCにまわしてくれって書いてあれば、このコーナー宛でもかまわないけどね。FAXなら03(5276)2217まで。いつでもOK！

※文中の略号は以下の通り　SFC＝スーパーファミコン、FC＝ファミコン、PC＝PCエンジン、MD＝メガドライブ、GB＝ゲームボーイ

年末と年度末どっちがエライ?

「やっぱり、クリスマスでしょう。冬のボーナスや景気のせいで、ゲーム業界だけでなく社会全体が盛り上がってますから。春はゲームの発売本数が多いだけで、いつもと変わんないですよ。まあ、ゲーム売り場で子供向けの春の新入学関係のフェアをやるくらいです。まあ、この勝負、クリスマスの勝ち!(笑)ってこんなんでいいですか?」:大手ディスカウント店員談

と言うように、やっぱクリスマスの方が偉いらしい。発売総本数は昨年のクリスマスも、3月近辺も約200本(電撃王で数えた調べ)と同じくらいなのにねぇ。まあでも、今年度に限って言えば、3月の勝ちかな? 『FF Ⅵ』『真・女神転生Ⅱ』『スーパーロボット大戦EX』『モンスターメーカー』『V.R.』なんてのが勢ぞろいだし。年末は『ロマサガ2』と『ぷよぷよ』くらいだったから(売れたのは……)。どうでしょう?

でもそんな時期ウラワザはどうか? 実はスッゴイいい時期なんですよ。ウラワザが盛り上がるのは、12月発売のソフトのワザが届く1月下旬、そして決算後の4月。あとは学生さんの暇になる夏休みかな。中でも4月は「バグがあってもいいや」で発売されたソフトのバグワザ(そのままやないか!)のラインナップが、とても豊富なのである。ウラワザ担当としてはネタに困らない良い時期ってことですか? 春休み関係でゲームする暇も比較的多いらしいし。

まあ、バグといっても限度があって、コンシューマではゲームがバンバン、ハングアップするよなソフトはほとんど無い(パソコンは……)から、この時期のソフトは買わないほうがいい、とは言えない。ちゃんとしたソフトも多いし(フォロー)。

RPGをやってて、とにかく「あっ、あまい」なんて感じたら、安定性の低い戦闘中やイベント中にイロイロやってみると、ウラワザ発見の近道かもしれない。まあ、これはこの時期に発売されたソフトに限ったことじゃないけどねぇ。

よく「バグのあるゲームなんて出すんじゃねぇ」「商品は完璧にしろ」という意見を聞くが、それは日本人の完璧品質管理主義の悪癖であって、ゲームには直接当てはまらないと思う(いや、酷すぎるのは除外してね?)。ゲームは第1次、2次、3次産業には当てはまらない新たな産業なんだから。バグは多少ならあった方がいいなぁ。……一消費者として、決算前で儲けるためにバグを取らずに商品を発売するってのは認めたくないけど。

今回、4/2発売の『FF Ⅵ』。さすがスクゥエア。儲かってるから3月中に出せなくてもいいのね? なんて考えてたら、「実は4月の頭なら、ウラワザを使って、前年度の決算にもぐりこますことが可能:事情通(笑)談」だそうだ。ちぇっ! スクゥエアも地道に儲けを考えてるのか……って当然ですね。

実際、決算だろうと何だろうと良いゲームが発売されればOKなんですよ。ゲーム知らない経営親父の一声でクソゲーが増えていくと思うと悲しいなぁ。でも発売されないよりはいい? う〜ん。ムズイ。

次回予告

さて、なんか考えてる今回はさっさと忘れて、次回は楽しい「ウラワザ傾向と対策」。チェストォォ!

世界一小さい攻略記事スペシャルⅠ

『FF Ⅵ』をやってみる

リッパな大作です。当然、ストーリー関係は規制バシバシなので(でもゆるい方だけどね)怒られるとイヤなんで、触れずに、システム的な部分で攻略してみましょう。

まず、今回はいまいち武器が使えません。どんなレベルを上げても多人数にダメージを与えられる武器は、使いづらかったり弱かったりといまいちなのです。とにかく、魔法、しかも○○○○がバカ強。オレはちょっとレベルを上げて行っただけなのに、最終敵にほとんどノーダメージで勝っちゃいました。まあ、逆につまんなくなるから魔法は使わない方がいいって意見もあるけど。

それと、キャラはなるべくコンスタンスにレベルを上げておいた方がいいみたい。理由は明かせないが(笑……すまん規制じゃ!)。

キャラクターは大抵、仲間にできるのですが、忍者のシャドウくんだけはなかなか難しいです。これはファミマガのインタビューでスタッフも言ってたけど。多分、知らないと、絶対仲間にできん。編集部でプレイした人間、全てが仲間にできませんでした(含むオレ)。

世界一小さい攻略記事スペシャルⅡ

『三國志Ⅳ』もやってみる

ウラワザが少なかったのをいいことに、調子にのって『三國志Ⅳ』も攻略じゃ! なんか今回、敵が自分から攻めてこない。兵糧と、金、兵数なんかは理不尽(全く……)に貯まるくせに、その力を外に向けようとせん。なんか『Ⅲ』の方が表面的には、賢くなかったですか? 後半はボロボロだったけど。ねぇ?

まあ、で、とりあえず誰で始めても訓練は欠かさずしとくこと。あと兵器の開発も。武将がいなきゃしょうがないのは『三國志』の伝統だから、人材を持つ武将のいない場合、君主でばんばん登用に向かう。ある程度肥えてきたらすかさず戦争だ! 今回は、燃やせ、滅ぼせ、打ち砕けをテーマに、戦争さえしてりゃぁいいみたいだ。大陸統一は近い。

さて、そんな簡単じゃイヤダなんて人は、新君主がお薦め。今までで最高に辛いんじゃないか? 『Ⅱ』で部下を持てなかったのの同等か、それ以上。作成武将の使えないこと使えないこと……。きっと、エディット自在なコンストラクションツールでもうひと儲けを企んでるだろうけど……一緒に出してよ!

ハガキを募集したいよ、オレ

ハガキが欲しいっス。特にパソコンのウラワザが欲しいなぁ。こういうのでもいいけど……

●『同級生』で全員と寝れる(ヤれる)方法を教えて下さい。ハジをしのんでお願いします。

栃木県 長尾剛:ハジを忍んでるわりには本名なのが気に入った(笑)。でも全員とは1回ではムリなようにできてるんじゃなかったっけ? メーカーさんに聞いてみるから、待て次号。

右が山形県 高陽こうきさん、左が青森県 くろまくさんの作品。しかし……オレの趣味にピッタリ。やるな。ニヤリ。

PROFILE

兄弟誌、電撃SFCでウラワザのコーナーを担当しているプロゲーマー熊です。何はなくともハガキが欲しいなぁ。批判、パソコンウラワザ、お便り、イラストその他なんでも欲しいです。採用にはテレカ(パソコンのウラワザには1〜2000円くらいのエムカ)をプレゼント! ってまだ出来てないけど。まあ、気軽になんでもちょうだいな。

〒101 東京都千代田区 神田神保町 2-22-11 カンナビル電撃王ウラワザ係 だよ〜ん。

2月号『シャイニングフォースⅡ』のウラワザで「いちばん最後に音がなった後、Ⓧを押しながらゲームをスタートする」というのが抜けていました。ごめんなさい。3月号『餓狼伝説スペシャル』で「リョウ」を「リュウ」としてしまいました。ごめんなさい。

イラスト/しろー大野　※上のウラワザはロムの生産バージョンによってできないモノもあります

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

DENGEKI CALENDAR

コミック	●絶賛発売中!	ローンナイト2 特別編 遥かな雲海の城 吉富昭仁 定価560円
	●絶賛発売中!	ダブルゼータくんここにあり〈風雲編〉 こいでたく 定価980円
	●絶賛発売中!	魔狼王烈風伝①〜③ 沢田翔 定価各1000円
	●4月26日発売	イース⑦ 羽衣翔 定価950円
	●4月30日発売	しろー駄作劇場 しろー大野 定価1100円
文　庫	●4月8日発売	竜剣物語① ペンハリゴンの騎士 著:D.J.ハインリヒ 訳:安田均/笠井道子 定価620円
	●4月8日発売	血まみれ学園とショートケーキ・プリンセス 真行寺のぞみ 定価500円
	●4月8日発売	サークⅢ 幸田佳子 定価520円
CD文庫	●絶賛発売中!	サムライスピリッツ 定価3800円
	●絶賛発売中!	卒業〜グラデュエーション〜第3学期(完結編) 定価3800円
攻略王	●絶賛発売中!	スーパーロボット大戦EX完全攻略ガイド 定価680円
	●絶賛発売中!	電撃ウラワザ王 '94完全版 電撃SFC特別編集 定価1500円
その他	●絶賛発売中!	ガンダム大図鑑①〈ザンスカール戦争編上〉 定価880円
	●5月下旬発売	ガンダム大図鑑②〈ザンスカール戦争編下〉 定価880円
	●5月中旬発売	ビースト&ブレイド/スーパーパワーブック 予価1400円

※前号のDENGEKI CALENDARで、一部発売日の誤りがありました。お詫びいたします。※定価・予価はすべて税込みです。

速報!

ラジオドラマ『爆れつハンター』、以下の放送局で放送開始決定。新潟放送(4月17日から毎週日曜日夜11時半〜12時)、東海ラジオ(4月18日から毎週月曜日夜10時〜10時半)、山梨放送(4月18日から毎週月曜日夜10時半〜11時)、信越放送(4月18日から毎週月曜日夜11時半〜12時)。キャストも決定。キャロットに古本新之輔さん、ティラに林原めぐみさん、マロンに真殿光昭さんだ。同じくラジオドラマ『極道くん漫遊記外伝〜生き血をすする聖女たち〜』、大分放送でも放送決定。4月19日から毎週火曜日夜11時〜11時半、放送開始。ルーベット役とDJは三石琴乃さん、同じくDJは石田彰さん、ランスは岩田光央さんが担当する。

TV RADIO 人気コミックのアニメ化&ラジオドラマ

『銀河戦国群雄伝ライ』『極道くん』『爆れつハンター』がTV&ラジオに登場───!!!

4月といえば新入学、新社会人といった新しいシーズンの始まりだが、TVやラジオにも「電撃」が放つ新番組が3つスタートする。

真鍋譲治先生が描く宇宙戦国絵巻『**銀河戦国群雄伝ライ**』がついに4月8日からテレビアニメとして登場するのだ。

本誌の兄弟誌「電撃コミックGAO!」で絶好調連載中の『銀河戦国群雄伝ライ』。持ち前の強運を備えた主人公ライが、信頼できる仲間たちとともに、大宇宙を舞台に大活躍する壮大な物語だ。ライや狼刃といったおなじみのキャラクターたちが、ブラウン管の中をところ狭しと暴れまくる。アニメファンならずとも絶対に見逃せない超大作アニメだ。放送時間は4月8日より毎週金曜の夕方6時30分から7時までの30分間。テレビ東京系の全国6局ネットで放映される。みんな楽しみに待っていてくれ!

さて4月から始まるラジオドラマの話題を2つ紹介しよう。ひとつは『**極道くん漫遊記外伝〜生き血をすする聖女たち**』。中村うさぎ先生原作のシリーズで、電撃文庫『極道くん漫遊記外伝　聖マリア修道院の怪談』の続編だ。オテンバ娘の主人公ルーベットが友人ランスとともに、ヴァンパイアになったシスター・マリアと再び対決するオカルト活劇。東京地区では4月15日より文化放送で毎週金曜深夜1時30分〜2時。大阪地区では4月17日よりラジオ大阪で毎週日曜夜10時30分〜11時に放送される。

もうひとつは「電撃コミックGAO!」に連載中の超人気コミック『**爆れつハンター**』。あかほりさとる先生自らの手による、完全オリジナルストーリーのラジオドラマとしてオンエアされる。また毎週ゲストを迎えてのポリリン(あかほりさとる先生)とショコラ(声優の水谷優子さん)の愉快なおしゃべりも楽しめる。放送時間は4月15日より文化放送で毎週金曜の深夜1時〜1時30分。〝爆れつファン〟は要チェックだ。

▶ライとその仲間たち がブラウン管で大暴れ。

▲『爆れつ』は、ラジオでもパワー全開。 ▲ルーベットとランスが大活躍。

電撃新番組早見表

	タイトル	放送開始日	放送局・時間
TVアニメ	銀河戦国群雄伝ライ	4/8(金)	テレビ東京系 夕方6時半〜7時
ラジオドラマ	極道くん漫遊記外伝 生き血をすする聖女たち	東京 4/15(金)	文化放送 深夜1時半〜2時
		大阪 4/17(日)	ラジオ大阪 夜10時半〜11時
ラジオドラマ	爆れつハンター	4/15(金)	文化放送 深夜1時〜1時半

COMIC『イース』最終巻がついに発売

羽衣翔先生描き下ろしのキャラクター名鑑付き

パソコンやTVゲームで大ヒットしたRPGソフト『**イース**』を原作にした、同名コミックの最終第7巻が、「電撃コミックEX」から発売される。本誌の兄弟誌「電撃コミックGAO!」に連載されていた、この羽衣翔先生の美少女RPGコミックも、ついに主人公のアドルと魔王ダームのクライマックスの闘いに突入なのだ。

コミックにはなんと〝完結記念〟作者描き下ろしの「イース　キャラクター名鑑」と、抽選で日本ファルコム特製イーステレカが当たるプレゼントが付いている。4月26日発売で、定価950円だ。見逃さないでくれ!

COMIC ナンセンスギャグが超満載

『しろー駄作劇場』がついに5月単行本化決定

本誌の兄弟誌「電撃PCエンジン」に連載されていたショートギャグコミック『**しろー駄作劇場**』の単行本化が決定。CD文庫や「電撃コミックGAO!」で連載中の『サムライスピリッツ』のコミック、『電撃スーパーファミコン』など電撃各誌の本文イラストで大活躍中の、しろー大野先生のナンセンスギャグ作品だ。オールカラー、見開き完結の魅力たっぷりの単行本は、アクの強い独特の破壊的ギャグの連発で、みんなを存分に楽しませてくれる。

連載が終わって、ヤコペッティら愉快なキャラクターたちに会えなくて残念と思っている、しろー大野先生のファンはもちろんのこと、ナンセンスギャグ大好き人間には絶対に見逃せない、必読の1冊だ。ぜひ手にとって、大いに笑ってほしい。

BOOK プレイヤー必見のすぐれもの
『スーパーロボット大戦EX』の完全攻略ガイド

バンプレストから発売中の人気シミュレーションゲーム『スーパーロボット大戦EX』の完全攻略本が登場した。その名もズバリ**『スーパーロボット大戦EX完全攻略ガイド』**。ゲーム中の3人の主人公による、異なる3つのシナリオをそれぞれ徹底攻略している。また、すべてのマップ、すべてのユニットデータをも完全収録。メカデザイン、キャラクターデザインまでもが掲載されたプレイヤーご用達の1冊だ。「電撃攻略王」より好評発売中！

BOOK 『ガンダム』ファン待望の1冊
「電撃」ならではの詳細な内容の大図鑑②登場

超人気アニメ『機動戦士Vガンダム』の完全資料集第2弾**『ガンダム大図鑑②〈ザンスカール戦争編下〉』**が発売される。TVシリーズ『Vガンダム』の世界の成り立ちから、詳しいストーリー、さらにモビルスーツやその他のメカのスペックまでを詳細に解説。アニメーション制作会社の㈱サンライズ社も公認している。この大図鑑はガンダムフリークにとってうれしい内容が満載された貴重な1冊になるだろう。売り切れが予想されるため、早めに購入しよう。5月下旬発売。上巻も好評発売中だ。

BOOK 電撃文庫の新刊はロマンとファンタジーが満載
『血まみれ学園……』『竜剣物語①』『サークⅢ』個性あふれる新刊3冊

「電撃文庫」からこの4月に3冊の小説が新たに発売される。まず1冊目は、**『血まみれ学園とショートケーキ・プリンセス』**（著：真行寺のぞみ　イラスト：松原あきら）。タイトルからも想像がつくように、ロマンチックな普通の学園ものではない。時空の狭間をさまよう少女が主人公の、スプラッターあり、メルヘンありの異色ファンタジーなのだ。普通じゃ満足できないちょっと不思議な世界を楽しみたい方におすすめの1冊だ。

2冊めに紹介するのは、**『竜剣物語① ペンハリゴンの騎士』**（著：D.J.ハインリヒ　訳：安田均／笠井道子　イラスト：安彦良和）。TRPGの元祖「D&D®」ノベルズのファン待望の翻訳第1弾。正真正銘の正統派ファンタジー小説の登場だ。歴史ある騎士の地、ペンハリゴンからこの物語は始まる。主人公のジョーはペンハリゴンの騎士になることを夢みる少女。騎士であることを自ら棄てた、ペンハリゴンのかつての英雄フリンと、主人公ジョーとの宿命的な出会い。そして巨大な運命の渦へと巻き込まれながらも、数々の苦難の道を乗り越え、たくましく生きぬいていくジョー。壮大でロマンあふれるストーリーが、主人公ジョーと読者であるキミを、真の騎士へと導いてくれるだろう。

最後に紹介するのが、**『サークⅢ』**（著：幸田佳子　イラスト：結城信輝／百鬼丸）。大ヒットを記録したRPGパソコンゲーム『サークⅢ』を原作とする、「電撃文庫」自信の1冊だ。主人公のラトクと信頼で結びついた仲間たちが、人間界、妖精界、妖魔界の3つの世界を舞台にして、縦横無尽に大活躍する冒険もの。原作のパソコンゲームをプレイした人にも、そうでない人にも、十分に楽しめる内容になっている。ページをめくりながら、ラトクと共に、再び空想の世界へ旅に出よう。きっと大冒険がキミを待っているに違いない。

冒険大好きなキミなら、どれも見逃せない作品ばかりだよね！

▲大ヒットRPGゲーム『サークⅢ』の小説版。

▲不思議な世界を体験しよう！

▲正統派ファンタジーの決定版で冒険の旅へ。

ESSAY

中村うさぎの書き殴り劇場

第12回

中村うさぎはTRPGで反省した!

最近、テーブルトークRPG（以下、TRPG）にハマッている。ハマッてるったって、月に一度程度だが、この私が早起きを苦にしないのは、スキーと旅行とTRPGくらいのモンだ。

さて、そのTRPGであるが、ご存じのようにこのゲームは、架空のキャラクターを演じることにポイントが置かれる。あくまで「演じる」ワケだから、普段の自分とは違うタイプのキャラクターに扮することが、TRPGの醍醐味なのだと言えよう（たぶんな）。

ところが、だ！　このTRPGの醍醐味こそ、まさにTRPGの恐ろしさなのである。なぜかって一と、架空のキャラを演じてるつもりが、思いもかけない自分の一面をデフォルメさせてしまう結果になるからだ。今まで知らなかった、もうひとりの自分に対面する……これは、けっこう恐ろしいことだ。

たとえば、私のキャラのひとりをご紹介しよう。「ソードワールド」で使ってるキャラで、名前はジョセフィーヌ・ド・ロワール。貴族出身の女戦士……の予定だったが、途中でプリーストの技能も習得してしまい、ついでにセージとレンジャーの技能も取って、今では何が本業なのか、自分でもわからなくなっている。この節操のない人生も、また、いかにも私らしい。

で、このジョセフィーヌ（以下、ジョセ）は仲間とともに旅をしながら、とある謎のドワーフ集団の陰謀を嗅ぎつけ、それを阻止すべく立ち上がった……はずなのだが！

ハッキリ言って、事件が起こるたびに仲間の足を引っ張り、話をイタズラにややこしくしてしまう、困った女になってしまったのである。

ある時などは、誘拐されたエルフを救い出すという使命を帯びながら、そのエルフの指輪を仲間から盗み出そうとし、なぜか仲間のグラスランナーを誘拐・監禁してしまうという暴挙に出てしまった。しかも、そのせいで結局、依頼人のエルフは殺されてしまった（ひ、ひどい）。

こーゆーエピソードを聞くと、「ああ、中村うさぎはわざと、トラブルメーカーのキャラを演じてるんだな」と解釈する人がいると思う。だが、それは間違いだ。私は別に、わざとやったワケではないのである。自分がなぜ、あんなコトをしてしまったのか、じつは自分でもよくわからない。この「なぜか、自分でもわからない」ところが、恐ろしいのだ。きっとこれは、私自身の性格に深く根差すモノのせいなのだ。

考えてみると私は、普段の生活でも、激しく他人に迷惑をかけている気がする。現にこの原稿だって、本来のシメキリから一週間も遅れてしまい、おかげで担当編集者の残り少ない髪の毛を数十本減らしてしまったらしい。彼にとっての髪の毛一本の価値は、フツーの人間の髪の毛百本（当社比）に相当する。なんて罪深いことをしてしまったのだろう。彼が今月限りで私の担当を降りる気持ちが、よくわかる。

だが私は、他人に迷惑をかけて喜ぶサディストでも、迷惑をかけて何とも思わない傍若無人人間でもない。むしろ自分では、誰よりも小心で、他人に嫌われたり恨まれたりすることを何より恐れる人間だと思っているのだ。これは本当なのだ、信じてくれ！

ところが私は、無意識に他人に迷惑を……それも一度や二度ではない頻度で……かけている。TRPGを始める前の私は、そのことを自分の性格のせいだとは、露ほども思わなかった。たまたま仕事が重なったり、たまたま体調が悪かったり、たまたま私事に追われてしまって、心ならずもシメキリを破ってしまう……と、そんなふうに考えていたのだ。

しかしジョセの行動を見ていると、どうもコトの本質は、私自身の中にあるよーな気がしてきた。「必ず助けてあげるわ」と心に誓いつつ、目先の欲望に追われて、自分の使命をコロリと忘れる。すぐ隣で仲間が瀕死の重傷を負って戦ってるのに、自分のプリースト技能で癒すことなど考えもせず、ましてや助太刀する気もなく、自分のペットの猿を追ってどこかに行ってしまう（これも実際にあったコトだ）。

それは、現実世界で「必ず明日までに原稿を上げます」と約束しつつ、グースカ寝てしまう私の姿。担当編集者が寝不足と心労でハゲていく様子を横目で見つつ、仕事するどころか、電話一本かけずに行方をくらましてしまう私の姿！

ああ、ジョセ……キミは、イヤんなるほど私にソックリだぁ！

これほど確固たる証拠品のよーなキャラを目の前にすると、いかにイイワケの好きな私でも、認めざるを得ない。私は自分で思ってるよーな小心でやさしい人間ではなく、他人に迷惑かけても屁とも思わない鉄の神経を持ったサディストなのだ！　今頃気づいたか、と、思われるかもしれないが、人間とゆーのは案外と、自分を誤解しきってるモンである。私のような人格者（笑）とて、例外ではない。

普段、「オレって、なんで人に嫌われちゃうんだろう」とか「あたしって、どーして他人から正しく評価されないのかしら」などとゆー点でお悩みの方は、ぜひTRPGを何度かやってみるコトをお勧めする。すると、自分では感知できなかった自分の一面がキャラとなって勝手に行動を始め、あなたを嘲笑い、打ちのめし、そして教えてくれるだろう。

「キミって、ホントはこーゆーヤツなのさ！」

その後の課題は、そんな自分を受け入れ、自分の一部として愛してやることだ。無理に押さえこまず、目もそむけずに付き合ってあげよう。

TRPGのテーマは、たぶん、もうひとり、ふたり、三人……とどのつまりは複数の自分の発見なのだ。小説を書くことと、よく似てるね。

P R O F I L E

とーとつですが、中村うさぎついにラジオへ進出決定！　といってもＤＪが務まるハズもなく、ラジオドラマの話である。その名も電撃アワー『極道くん漫遊記外伝～生き血をすする聖女たち～』。放送は文化放送〈1134KHz〉４月15日より毎週金曜日深夜25:30～26:00　ラジオ大阪〈1314KHz〉４月17日より毎週日曜日夜22:30～23:00　大分放送〈1098KHz〉４月19日より毎週火曜日夜23:00～23:30。内容は電撃文庫の『聖マリア修道院の怪談』の続編で、主人公のルーベット役は、なんとあの三石琴乃氏！　メジャーになったものよのう。

イラスト／ひぐちきみこ

ストライクゾーン

ボールのタテ・ヨコの変化をグラフィカルに再現！　横に流れるだけのスライダーと、落ちながら曲がるカーブのちがいもバッチリと目で確認できるから奥が深い。

実況

プレイに合わせABCスポーツアナ安部憲幸氏の声で、これでもかこれでもかの熱い実況が入る。さらにウグイス嬢や観客のリアルな声が球場の臨場感をかもしだすのだ。

次世代のスタンダードといわれる熱狂野球ゲームを全力特集！

ストライクゾーンぎりぎりのフォークで勝負！　予測ポイントでジャストミートする快感！　かつてこれほどリアルに、これほどコントローラブルに野球を再現したゲームがあっただろうか。今までのゲームを一気に過去のものにする野球ゲームの革命児を徹底詳解！

実況パワフルプロ野球'94

プロ野球界開幕記念

選手

12球団348人の選手が登場。打たれ強さ、勝負強さなどの細かいデータも反映されている。またフォークボールの落差など、投手の個人差を設定する念の入れようだ。

大人気発売中！
自主トレ・メニューで
鍛えろ！

　●コナミ／SFC／9,000円／発売中

自主トレ・メニュー❶

打撃編

ジャストミートを心がけるべし!

プロの野球選手は一日たりとも(?)練習を欠かすことはないという。現にキャンプ・シーズンの練習がオフの日でも打者は素振りや打ち込み、投手はシャドウピッチングと、最低限の練習は欠かせない。それは試合に対するカンを維持するために必要だからであり、そうすることで安心感や自信を持つことができるというわけだろう。

この『パワフルプロ野球』でも、これに近いことがいえる。たゆまぬ努力とまではいわないが、ある程度練習を積んでおかないと、かなりゲームの腕に自信がある人でも痛い目をみそうだ。

とくに注意したいのがバッティング。要はきた球にカーソルを合わせて打てばいいわけだが、これがなかなかのクセモノで、コーナーいっぱいにカーブだのフォークだのの球を散らされてくるのは脅威で、気づいてみれば三振の山、ということになりかねない。

そこでお勧めしたいのがキャンプモード。他のゲームの場合、ほんのオマケ的性格しか持たないモードも、このゲームではひと味違う。バッティングピッチャーが投げてくる球を打っていれば、自然とバッティングが上達するというスグレモノなのだ。画面にはチェンジアップ、スライダーなど、あらかじめ球種を表示してくれるから、苦手な変化球打ちをマスターするのにも役に立つ。好きなバッターを選べるから、最初のうちはミートカーソルの大きな選手をセレクトするのがいいだろうし、だんだん慣れてくれば、「強振」モードでジャストミートの練習をするといいだろう。

ノーマルスイング

◀ミートカーソルが大きいのが特徴。少々照準が狂っていても、ボールを捉えることができる。選手の個人差や調子によって大きさがまちまちなのに注意したい。

フルスイング

◀L、Rボタンの切り替えで、一発長打狙いの「強振」ができる。ただしミートカーソルは極端に小さくなるので、よくよく球を見極めることが必要になる。

【基本①】ミートカーソルに合わせる

やってくるボールにカーソルの標準を合わせる。口で言うのはやさしいが、当たり判定がシビアで、案外に難しい。まずはこれをクリアしないと話にならない。

【基本②】変化に合わせる

カーソルを合わせればすべてオッケーとはならない。右に左に変化するボールを見極めることが必要。キャンプモードでは球種が表示されるから、参考にしてバットを振ろう。

ワンポイント

画面上のキャッチャーミットの動きをチェックすれば、ある程度投げてくるコースが予想できる。ただし左右逆になっているから注意。

ミートカーソルをボールの下に合わせるとアッパースイングに、上に合わせるとダウンスイングになりやすい。状況に合わせて使い分けろ。

12球団スタ

スワローズ	ドラゴンズ	ジャイアンツ	タイガース	ベイスターズ	カープ
古田	パウエル	松井	オマリー	ブラッグス	前田
打率0.308、ホームラン17本。攻撃力も抜群の名捕手。とはいえインサイドワークはプレイヤーの仕事だ。	打率0.317、ホームラン27本。打撃パワーが強くミートカーソルも広いので、長打がたくさん出るぞ。	データがやや低いのはやむを得ないこと。しかし本当のファンならスタメンから外せないはずだ。	打率0.329、ホームラン23本。人気者だから走者が2塁か3塁にいれば、大活躍してくれそうだ。	打率0.344、ホームラン19本。ミートカーソルが広く、安打製造マシンとしては最高の選手だ。守りも固い。	打率0.316、ホームラン27本。走、攻、守と三拍子揃っているので体調が悪くてもレギュラーから外すなよ。

実戦タイプ別上達法

野手編

いよいよ実戦に突入。今まで練習してきたものを出せば大丈夫！　と、言いたいところだが、現実はそう甘くない。練習の時はあれほど打てたのになぜ？　なんてことはしばしばだ。

この原因は何かと考えると、いろいろ挙げられるが、そのひとつに選球眼がある。バットの当たり判定が厳しい野球ゲームなだけに、ボール打ちは不可能に近い。それだけにストライク、ボールの見極めが重要になってくる。また、やみくもにくる球くる球を追いかけるのではなく、高めなら高め、カーブならカーブとあらかじめ狙い球を絞っておくことも必要だろう。

もう少し上のランクを目指したい人は、各投手の持ち球を頭に入れておくことをお勧めする。投手の中にはストレートでグイグイ押してくるタイプや、多彩な変化で勝負する軟投派タイプなどさまざまだから、その投手の得意球を知っておけば攻略に役立つわけだ。

一発屋

▶セ・リーグならスワローズの八重樫、タイガースの真弓、カープの西田。パ・リーグならファイターズの大島、バファローズの中根あたりか。

選手の中にはチャンスにめっぽう強かったり、左ピッチャーを大の得意にしていたりと、なかなかクセのあるバッターも多い。そんな選手をうまく活用できればベターだ。

POWERヒッター

フルスイングで長打狙い

ツボにはまれば大きいのを打てるだけに魅力は大。ただミートの幅が狭い選手が多いので、あまり確実性は求められない。ここはひとつ「強振」モードで一発狙いに徹してみるのもいいかも。

▶セ・リーグならスワローズの広沢、池山。カープの江藤。パ・リーグならライオンズの清原、バファローズのブライアント、ファイターズのウィンタースあたりか。

アベレージヒッター

広角打法で出塁率アップ

ミートの幅が大きいのが魅力。少々カーソルの位置がずれていても、いい当たりが出る可能性が高い。ボール打ちを極力避けて、ヒット狙いに徹すれば、かなりの確率で出塁できそうだ。

◀セ・リーグならジャイアンツの川合、タイガースの和田、カープの正田。パ・リーグならライオンズの辻、ファイターズの広瀬あたりが典型的。

選手起用のポイント

野手編

調子のいい選手を優先

ある程度レベルが同じ選手の場合、その好不調でスタメンと控えの選手を入れ替えるのがいい。少し見劣りする選手でも、期待以上の活躍をしてくれるかもしれないぞ。

実力選手は外せない

いくら調子のいい選手を優先するべきだといっても、チームの主軸になるような選手は例外。彼らは調子が悪いなら悪いなりにしっかりと活躍してくれる。みくびってはならない。

選手の調子は、この顔マークを見ればすぐにわかる。なかなかユーモラス。

自主トレ・メニュー② 守備編

これがしっかりしてないとね

打つこともさることながら、守ることの大切さもいうまでもない。さいわい守備の操作感覚は他のゲームと同じようなものだから、野球ゲームファンなら問題ないだろう。ただし塁間の挟殺プレーや、内外野の連係プレーなどは若干難しめになっているから、馴れは必要だ。

動かすことのできる選手は、頭の上にカーソルが表示されるからほかと間違わないように。

◀ノーマル捕球
ボールを正面でキャッチするようにすれば、そうそうエラーなんかないが、たまにあるのがタマにキズ。

▶ジャンプキャッチ
フェンス際の打球で、これがうまく決まったらいうことなしだが、なかなか難しいものがあるんです。

◀ダイビングキャッチ
ひんぱんに使う操作。追いつかないと思ったら、とりあえずやってみるだけの価値は十分にあるぞ。

中継プレーで守備力アップ

投手戦になると、どちらが先に1点を取るかが勝敗の分かれ目になることが多い。とくに本塁のクロスプレーは最大のヤマとなる。やみくもに遠投するより、あいだに野手をはさんだほうがベターな場合があるのを頭に入れておこう。

▶外野手が直接内野に送球するよりも、途中にカットマンを入れたほうが、すばやく対処できる場合が多い。クロスプレーになるような時には非常に有効。

選手名鑑

ライオンズ	ファイターズ	ブルーウェーブ	バファローズ	マリーンズ	ホークス
清原	ウィンタース	藤井	ブライアント	ホール	山本
打率0.268、ホームラン25本。去年は不振のため打率はやや低いが、本塁突入のクロスプレイは威力抜群。	打率0.248、ホームラン35本。走力はたいしたことはないが、ホームランを打つから関係なしだ（？）	打率0.251、ホームラン28本。ミートカーソルは狭いが、勝負強いのでランナーがたまれば威力を発揮する。	打率0.252、ホームラン42本。せこせことカーソルを動かしてを安打など狙わず、大きくホームラン狙い。	打率0.296、ホームラン30本。DHではせっかくの走力が生かせないので、ほかの選手と交代させてみよう。	打率0.305、ホームラン12本。打撃力は抜群だし、勝負にも強い。ぜひ4番で活躍させたい選手だ。

自主トレ・メニュー③

投球編

クレバーな配球の組み立てが必要

プロ野球のピッチャーは、18.44mかなたのキャッチャーミットめがけて、全力投球できる。これだけでもすごいのに、球速160kmにも達するだろうかという剛球を投げたり、ボール1個分とか、半個分とかいう厳しいコースに狙って投げ分けたりできる投手もいたりするからなんとも驚きだ。

ゲームの中のピッチングには、とくにコントロールが要求される。投げるコースさえ間違えなければ、まず打たれないだろうピッチャーもいるが、多くのピッチャーの場合、配球のバランスみたいなものが必要になるだろう。

ピッチングのコツをマスターする際にも、キャンプモードは大いに役に立つ。画面上部に表示されるキャッチャーミットを操作して、コーナーを突く練習をすればいい。ここで注意したいのが、実際に投げるボールの位置とミットの位置は左右逆になるということ。考えてみれば実に当たり前のことだが、これが変に混同しやすいから注意したい。

またピッチャーによって投げられる球種に個人差があるのにも注目。自分がプレーしたい、ひいきチームの投手で練習を積んでおいたほうが、なにかとお得だろう。それ以外なら変化球の多い、とくに落ちるボールが使えるピッチャーがいるチームを選ぶのが賢明といえる。実際の野球同様、バッターは横の変化よりも縦の変化のほうが順応できにくいからね。

低めを丁寧に突くのもいいけど、時には大胆に高目に突く効果的なのも覚えておこう。

右投手の変化球

ストレート / ストレート / ストレート / スライダー / シュート / カーブ / シンカー（ナックル） / フォーク（パーム）

▲キャンプモードでは、その投手が投げられる球種が図解で表示される。持ち球は実際に投げてみて、曲がり具合などを確かめてみるべし。

【基本①】投球パターン

モーション前

投げたい球種をあらかじめセレクト。投げられる球種はピッチャーが首を振るからひと目で判断できる。

モーション後

カーソルを左右高低に動かし、投げたいコースを決定する。この際の微妙なコントロールがとても大切。

【基本②】配球術

左右

キャッチャーミットめがけて球を投げるわけだが、ミットの位置と実際に投げる位置とは左右逆だから注意。

高低

低目にばかり球を集めるのも考えもの。たまには高めにつり球などを投げるようにすれば配球に幅ができる。

ワンポイント

チェンジアップやカーブなど、緩いボールを有効に使えば、スピードのないピッチャーでもストレートを効果的に見せることができるはずなのだ。

同じ球種でも投手によって変化の大きさが異なる。コーナーをつく微妙なコントロールを身につけるため、キャンプモードでじっくり投げこみをしておこう。

12球団スタ

スワローズ	ドラゴンズ	ジャイアンツ	タイガース	ベイスターズ	カープ
伊東	山本	斎藤	湯舟	野村	北別府
カーブ、フォークをはじめとして4種類の変化球を持つ。スタミナもあるので先発陣の要として使いたい。	コントロールの良さが最大の武器。3種類の変化球と組み合わせて使えば、三振の山を築くことも可能だ。	3種類の変化球を持ち、スピード、コントロールも文句なし。問題はスタミナと打たれ弱い性格だ。	3種類の変化球を持つ。ノーヒットノーラン男の縁起にあやかるためにも、ぜひ先発として使いたい。	3種類の変化球は、どれも変化率が大きく威力抜群。さらにコントロールもトップクラスということなし。	4種類の変化球を持つ。スタミナはやや少ないがコントロールは抜群。うまく使えば完投も可能だ。

実戦タイプ別上達法　投手編

ピッチングはバッティングに比べると、比較的イージーかもしれないが、何も考えずに低めばかりを突いていればいいというものではない。自分なりに配球を組み立ててこそ、このゲーム独特のピッチングのおもしろさが味わえる。

ワンランク上のレベルのピッチングを目指すならば、打者のタイプ別の攻略法を考えておきたい。パワーヒッターならば変化球でやんわりと、アベレージヒッターならばストレートで強気にグイグイと押すといった具合だ。

ここで気をつけたいのは失投の存在。どんなにうまくコーナーを突いたつもりでも、たまにフラフラと力のない球が真ん中に飛んでいってしまうこともある。この可能性は調子や成績の低い投手に多いようだ。またどんなにいい投手でもバテ気味になってきたら、交代させてあげたほうが傷口を広げずにすむ。

変化球ピッチャー

コーナーワークが命!

キレのある変化球が身上。多少ストレートに威力がなくても配球のうまさで勝負できる。むしろストレートが遅いぐらいのほうが、変化球との球速の差を区別しにくく、ゲーム中では効果的だ。

▶セ・リーグならジャイアンツの斉藤、カープの北別府、スワローズの荒木。パ・リーグならライオンズの鹿取、ブルーウェーブの星野あたりか。

配球例

①ストレート　②カーブ　③フォーク　④ストレート　⑤スライダー

ストレートはあくまで見せ球。アウトコースの変化球で打者の打ち気をそらす配球。外、外と逃げてばかりではなく、ちゃんとインコースにも球を散らしておくのがポイント。

本格派ピッチャー

強気の投球で本領発揮!

速い球が投げられるというのは、それだけで十分な大きな武器。これでコースを突いていけばそうそう打たれるものではない。さらに変化球などで緩急をつけてやれば、バッターとしては非常に打ちづらくなる。

▶セ・リーグならジャイアンツの槙原、スワローズの伊藤。パ・リーグならバファローズの野茂、マリンズの伊良部、ライオンズの石井あたりか。

配球例

①ストレート　②カーブ　③ストレート　④ストレート　⑤フォーク

ストレートをボールになってもいいような高目に集めて、勝負球は低めの変化球にして、バッターをしとめる配球。力のあるストレートを見せ球に使うあたりが、隠し味になっている。

中継ぎピッチャー

持てる力をフル回転

持ち球が少ないピッチャーが多く、打者側から見れば狙い打ちしやすいタイプといえる。コーナーをていねいに突くことと、少ない変化球をうまく活用することを忘れないで、投球するようにしよう。

配球例

①カーブ　②ストレート　③カーブ　④ストレート　⑤カーブ

ストレートにせよ、変化球にせよ、とにかくギリギリのコースを突いて、リスクを最低限に抑える。球の種類、威力のどちらもあまり期待できないなら、こうするより仕方あるまい。

自主トレ・メニュー④　走塁編

L、Rボタンでダッシュしよう!

一見地味に見える走塁も、これをおろそかにするか、しないではゲームにおける有利さが違ってくるもの。その例として挙げられるのが、L、Rボタンの連打。これをすると少しだけランナーが速く走ることができる。実際にこれをするように心がければ、内野安打の数や、ダブルプレーの阻止率がかなりアップしてくる。やらない手はないぞ。

◀ダッシュラン
L、Rボタンをガチャガチャと連打。ランナーが走っているのをただ見ているよりも、はるかに気分がいい。

▶塁間プレー
走っているランナーは、慣性が働いているから、なかなか止まることはできない。覚えておこう。

選手起用のポイント　投手編

調子のいい投手を優先するべし

このことは打者についてもいえるが、投手の場合はそれ以上に有効的。その効果を挙げると、失投が少なくなったり、変化球にキレが出るなどさまざまだ。

投手の決め球を理解しておく

程度の差こそあれ、どんな投手だってそこそこ武器になりそうな持ち球はある。それをうまく使ってあげられるようにしたい。

打たれ弱い投手は困りもの

球速、変化球とも、いい線いっている投手でも、連打を浴びるとすぐにヘロヘロになるのもいるから注意。

一　選　手　名　鑑

ライオンズ	ファイターズ	ブルーウェーブ	バファローズ	マリーンズ	ホークス
工藤	西崎	野田	野茂	伊良部	若田部
3種類の変化球を持つ。とくにシンカーはスクリューボールになるので威力絶大。コントロールもいいぞ。	3種類の変化球を持つ。またスピード、スタミナも十分で、打たれなければ軽々と完投できるはず。	3種類の変化球を持つ。打たれ強し、スタミナも抜群。控えの選手も豊富なので、酷使してもかまわないぞ。	球界ナンバーワンのスタミナを誇り、スピードも十分。勝負をあせらず、じっくりと追い込もう。	MAX158キロのストレートは、まさに驚異。ときどきフォークをまぜれば打者はほとんど手が出せないぞ。	変化球は2種類。スタミナは少々苦しいが、スピードとコントロールを生かして丁寧に勝負すれば大丈夫。

SFC

祝！発売記念特集

ファイナルファンタジーVI

武器／防具&アイテム／アクセサリー　データ・ファイル

ついに『FFVI』が発売された。もうプレイを始めた読者もいることだろう。そこで今回は、武器、防具・道具・巻物・アクセサリーの詳細データを一挙に公開する。とくに前作『V』の「アビリティー（能力）」にも匹敵する「アクセサリー」は要チェックだ。

DATA
発売元：スクウェア
発売日：4月2日
定　価：11,400円[税込]

☆『FFVI』ゲームソフトを読者3名にプレゼント！　くわしくは158ページを参照してしください。

武器

戦闘に不可欠な武器は、その種類や特殊効果も多岐にわたる。表の右はしのキャラクター対応欄をにらみつつ、各キャラクターにベストマッチする武器を選ぼう。また、各特殊効果も見のがせないポイントだろう。

▶キャラクター欄は左から、ガウ・モグ・セッツアー・リルム・ストラゴス・セリス・マッシュ・エドガー・シャドウ・カイエン・ロック・ティナの順です（他の表も同じ）。

種類	名前	購入価格	投げ	避雷針	両手持ち	必殺	後列	属性	攻撃力	力	魔力	すばやさ	体力	物理回避	魔法回避	魔法	ガウ	モグ	セッ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ
短剣	ダガー	150	●	●	●			なし	26									●	●	●	●	●		●	●		●	●
	ミスリルナイフ	300	●	●	●			なし	30									●	●	●	●	●		●	●		●	●
	マインゴーシュ	2	●	●	●			なし	59					+10%													●	
	エアナイフ	950	●	●	●			風	76											●	●						●	
	とうぞくのナイフ	2	●	●	●				88			+3		+10%	+10%										●		●	
	アサシンダガー	2	●	●	●				106		+2	+3		+10%											●		●	
	マンイーター	11,000	●	●	●				146						+10%				●	●	●	●		●	●		●	●
	ソードブレーカー	16,000	●	●	●	●			164					+30%						●	●				●		●	
	グラディウス	2	●	●	●	●		聖	204					+10%				●	●	●	●	●		●	●		●	●
剣	ミスリルソード	450	●	●	●	●			38													●		●			●	●
	グレートソード	800	●	●	●	●			54													●		●				●
	ルーンブレイド	7,500	●	●	●	●			55					+10%								●		●				●
	フレイムタン	7,000	●	●	●	●		炎	108		+2					ファイア						●		●			●	●
	アイスブランド	7,000	●	●	●	●		氷	108		+2					ブリザド						●		●			●	●
	サンダーブレード	7,000	●	●	●	●		雷	108		+2					サンダー						●		●			●	●
	バスタードソード	3,000	●	●	●	●			98													●		●				●
	ブレイクブレイド	12,000	●	●	●	●			117							ブレイク						●		●				●
	ブラッドソード	2	●	●	●	●			121					+10%								●		●			●	●
	エンハンスソード	10,000	●	●	●	●			135		+7				+20%							●		●				●
	クリスタルソード	15,000	●	●	●	●			167													●		●				●
	ファルシオン	17,000	●	●	●	●			176					+10%								●		●			●	●
	ソウルセイバー	2	●	●	●	●			125					+10%		デス						●		●			●	●
	オーガニクス	2	●	●	●	●			182													●		●				●
	エクスカリバー	2	●	●	●	●		聖	217	+2	+1	+2	+1	+20%								●		●			●	●
	ざんてつけん	2	●	●	●	●			208													●		●		●		●
	ライトブリンガー	2	●	●	●	●			255	+7	+7	+7	+7	+50%	+50%	ホーリー						●		●			●	●
	ラグナロク	2	●	●	●	●			255	+7	+7	+3	+7	+30%	+30%	フレア						●		●			●	●
槍	ミスリルピア	800	●	●	●				70									●						●				
	トライデント	1,700	●	●	●			水	93									●						●				
	ヘヴィランス	10,000	●	●	●				112									●						●				
	パルチザン	13,000	●	●	●				150									●						●				
	ホーリーランス	2	●	●	●			聖	194		+3					ホーリー		●						●				
	ゴールデンスピア	12,000	●	●	●				139									●						●				
	グローランス	2	●	●	●				227	+3	+3	+2	+1					●						●				
忍刀	くない	600	●	●	●				82																●			
	こだち	1,200	●	●	●				93																●			
	さくらふぶき	3,200	●	●	●			風	112																●			

種類	名前	購入価格	投げ	避雷針	両手持ち	必殺	後列	属性	攻撃力	力	魔力	すばやさ	体力	物理回避	魔法回避	魔法	ガウ	モグ	セッ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ
忍刀	さすけのかたな	2	●	●	●				121																●			
	いちげきのやいば	2	●	●	●				190																●			
刀	あしゅら	500	●	●	●	●			57																	●		
	こてつ	800	●	●	●	●			66																	●		
	きくいちもんじ	1,200	●	●	●	●			81																	●		
	かぜきりのやいば	8,000	●	●	●	●		風	101																	●		
	むらさめ	9,000	?	?	?	?			110					+10%												●		
	まさむね	2	●	●	●	●			162																	●		
	あめのむらくも	2	●	●	●	●			199																	●		
杖	ヒールロッド	2	●		●				200											●	●							
	ミスリルロッド	500	●		●				60		+2									●	●							
	ほのおのロッド	3,000	?		●			炎	79							ファイラ				●	●							
	こおりのロッド	3,000	?		●			氷	79							ブリザラ				●	●							
	いかづちのロッド	3,000	?		●			雷	79							サンダラ				●	●							
	ポイズンロッド	1,500	●		●			毒	86							ポイズン				●	●							
	ホーリーロッド	12,000	●		●			聖	124							ホーリー				●	●							
	グラビティロッド	13,000	●		●			地	120							グラビガ				●	●							
	パニッシャー	2	●		●				111											●	●							
筆	チョコボのふで	600			●				60		+1									●								
	ダビンチのふで	7,000			●				100		+1	+1								●								
	マジカルブラシ	10,000			●				130											●								
手裏剣	しゅりけん	30	●				●		86																			
	ふうましゅりけん	500	●				●		132																			
	かざぐるま	2	●				●		190																			
特殊武器	チェインフレイル	2,000			●		●		86											●	●	●						●
	えんげつりん	2,500	●				●		95																		●	
	モーニングスター	5,000			●		●		109											●	●	●						●
	ブーメラン	4,500	●				●		102																		●	
	ライジングサン	2	●				●		117																		●	
	ホークアイ	6,000	●				●		111																		●	
	スナイパー	15,000	●				●		172																		●	
ギャンブル	カード	1,000	●				●		104										●									
	ダーツ	10,000	●				●		115										●									
	しにがみのカード	2	●				●		187							デス			●									
	いちげきのダーツ	13,000	●				●		133										●									
	ダイス	5,000					●		1										●									
拳	メタルナックル	500							55														●					
	ミスリルクロー	800							65														●					
	カイザーナックル	1,000						聖	83														●					
	ダーククロー	500						毒	95							ポイズン							●					
	バーニンナックル	10,000						炎	122							ファイア							●					
	ドラゴンクロー	2						聖	188														●					

防具

防具も特殊効果を持つものが多い。要チェックだ。また、安価で手に入る普及タイプのものから、非常に高額なものまで、その価格の開きがたいへん大きいのも特徴の一つである。購入時は、くれぐれも慎重に……。

種類	名前	購入価格	防御力	魔法防御	力	魔力	すばやさ	体力	物理回避	魔法回避	備考	ガウ	モグ	セッ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ
盾	バックラー	200	16	10					+10%			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ラージンシールド	400	22	14					+10%					●			●		●		●	●	●
	ミスリルシールド	1,200	27	18					+10%			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ゴールドシールド	2,500	34	23					+10%				●	●			●		●		●		●
	イージスのたて	2	46	52					+20%	+40%		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ダイアのたて	3,500	40	27					+10%					●			●		●		●		●
	フレイムシールド	2	41	28					+20%	+10%	魔法抽出＝ファイラ×５：炎吸収：冷気無効：水弱点	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	アイスシールド	2	42	28					+20%	+10%	魔法抽出＝ブリザラ×５：冷気吸収：炎無効：風弱点	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	らいじんのたて	2	43	28					+20%	+10%	魔法抽出＝サンダラ×５：雷吸収：風無効：炎・氷半減	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	クリスタルのたて	7,000	50	34					+10%					●			●		●		●		●
	げんじのたて	2	54	50					+20%	+20%		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
兜	かわのぼうし	50	11	7								●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ヘアバンド	150	12	8											●		●						●

種類	名前	購入価格	防御力	魔法防御	力	魔力	すばやさ	体力	物理回避	魔法回避	備考	ガウ	モグ	セッ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ
兜	はねつきぼうし	250	14	9								●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ベレーぼう	3,500	21	21							アビリティー＝スケッチ成功率アップ				●								
	さんかくぼうし	600	15	16		+5							●		●	●	●						●
	バンダナ	800	16	10							入手場所：ナルシェ／モブリズ／ニケア／コーリンゲン	●			●		●	●				●	●
	アイアンヘルム	1,000	18	12								●		●			●		●		●	●	●
	ヒュプノクラウン	2	23	23		+4	+2				アビリティー＝あやつる確率アップ				●								
	しさいのぼうし	3,000	19	21						10%	アビリティー＝MP10%アップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	グリーンベレー	3,000	19	13					10%		アビリティー＝HP10%アップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ねじりはちまき	1,600	16	10	+3		+1	+2					●					●		●	●	●	
	ミスリルヘルム	2,000	20	13								●		●			●		●	●	●	●	●
	ティアラ	3,000	22	20		+2					入手場所：ナルシェ(飛空艇入手後)／サマサ				●		●						●
	ゴールドヘルム	4,000	22	15									●				●		●		●		●
	タイガーマスク	2,500	21	13	+3		+2	+1				●						●					
	レッドキャップ	2	24	17	+4		+3	+2			アビリティー＝HP25%アップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	しんぴのヴェール	5,500	24	25		+3	+1			+10%					●		●						●
	サークレット	7,000	25	19	+2	+4	+1	+3				●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ロイヤルクラウン	2	28	23	+1	+1	+1	+1										●	●				
	ダイアのかぶと	8,000	27	18										●			●		●		●		●
	くろずきん	7,500	26	17								●	●					●		●		●	
	クリスタルヘルム	10,000	29	19										●			●		●				●
	ちかいのヴェール	9,000	32	31											●		●						●
	ネコみみフード	2	33	33		+4	+2		+10%	+10%	アビリティー＝ギル倍入手：炎・氷・雷・風・聖・地半減				●								
	げんじのかぶと	2	36	38								●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	いばらのかんむり	2	38	0							付属ステータス［スリップ］	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
鎧	レザーアーマー	150	28	19								●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●
	もめんのローブ	200	32	21											●	●							●
	けんぽうぎ	250	34	23								●						●		●		●	
	アイアンアーマー	700	40	27			-2							●			●		●		●	●	●
	シルクのローブ	600	39	29		+1							●		●	●	●						●
	ミスリルプレート	1,200	45	30								●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	しのびのころも	1,100	47	32			+2					●		●				●		●		●	
	ホワイトドレス	2,200	47	35		+5									●		●						●
	ミスリルメイル	3,500	51	34										●			●		●		●	●	●
	だいちのころも	6,000	53	43							地吸収	●	●	●	●	●	●	●		●		●	●
	ミラージュベスト	2	48	36			+6			+10%	付属ステータス［分身］	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	ゴールドアーマー	10,000	55	37									●	●			●		●		●		●
	ちからだすき	5,000	52	35	+5		+1	+5				●						●		●	●	●	●
	ひかりのローブ	11,000	60	43		+2		+?							●	●							
	ダイアのむねあて	12,000	65	44								●	●	●			●	●	●	●	●	●	●
	レッドジャケット	2	78	55	+5	+1	+2	+4			炎無効							●	●				
	ダイアのよろい	15,000	70	47										●			●		●		●		●
	くろしょうぞく	13,000	68	46			+6					●		●				●		●		●	
	どうしのローブ	13,000	68	50		+5				+10%					●	●							
	クリスタルメイル	17,000	72	49										●			●		●		●	●	●
	プリンセスドレス	2	70	64	+1	+3	+2	+2							●								
	げんじのよろい	2	90	80	+5	+3	+3	+2						●			●		●	●	●	●	●
	ミネルバビスチェ	2	88	70	+1	+4	+2	+1		+10%	アビリティー＝MP25%アップ：水・地・聖・毒半減：炎・雷・氷・風無効						●						●
ぬいぐるみ	ゴロネスーツ	2	54	36	+2	+2	+2	+2			毒無効				●	●							
	チョコボスーツ	2	56	38	+3		+6	+2			毒無効				●	●							
	モーグリスーツ	2	58	52		+5					毒無効				●	●							
	ベヒーモスーツ	2	94	73	+6	+6	+6	+6							●	●							

道具

表中の
Mは「メニュー画面で使用」
Fは「戦闘画面で使用」
を意味します。

どれも、戦闘などで受けるさまざまなダメージの治療や回復に必要なものばかりだ。回復系の呪文の節約や、呪文の代わりとして、常にストックしておいたほうが無難。また、『FF』シリーズでは必需品ともいえる「ねぶくろ」や「テント」は、忘れずに持って歩くようにしよう。

名前	価格	M	F	効果
ポーション	50	●	●	HP50回復
ハイポーション	300	●	●	HP250回復
エクスポーション	2	●	●	HP全回復
エーテル	1,500	●	●	MP50回復
エーテルターボ	2	●	●	MP150回復
エーテルスーパー	2	●	●	MP全回復
エリクサー	2	●	●	全回復
フェニックスのお	500	●	●	蘇生：HP最大値の1/8に回復
せいすい	300	●	●	蘇生：HP最大値の1/8に回復
どくけし	50	●	●	［毒］の治療

名前	価格	M	F	効果
めぐすり	50	●	●	［くらやみ］の治療
きんのはり	200	●	●	［石化］の治療
ばんのうやく	1,000	●	●	［石化］［カッパ］［毒］［暗闇］［スリップ］［沈黙］の治療
ねぶくろ	500	●		全回復（1人）
テント	1,200	●		全回復（全員）
イエローチェリー	150	●	●	［カッパ］の治療
きせきのかけら	2		●	召喚獣をランダムに呼び出す
スーパーボール	10,000		●	飛び跳ねて敵にダメージ
やまびこえんまく	120	●	●	［沈黙］の治療
けむりだま	300		●	戦闘からの脱出
テレポストーン	700	●	●	テレポ
ほしにく	150	●	●	HP150回復

巻物

戦闘中に使用すると、忍術をもって、相手にダメージを与える。その威力は強力で、けっして安いものではないが持っていてソンはない。巻物のおかげでパーティが全滅をまぬがれるという場合もある。大量に買いこんで乱発するのも悪くないだろうが、ここぞという局面での使用がキモチいいアイテムの一つだ。

名前	価格
かとん	500
すいとん	500
らいじん	500
このはがくれ	200
かげぶんしん	400

アクセサリー

身につけることによって、キャラクターにさまざまな能力をプラスしてくれる。その効果も、戦闘中に発揮されるものもあれば、移動中に発揮されるものもある。前作までにも登場していた「リボン」などもアクセサリーである。『V』の「アビリティー」に近いものだ。なお、手に入れたら「装備」することを忘れないようにしよう。

名前	購入価格	防御力	魔法防御	魔力	すばやさ	物理回避	魔法回避	アビリティー	ガウ	モグ	セッ	リル	スト	セリ	マッ	エド	シャ	カイ	ロッ	ティ
ぎんぶちめがね	500							［暗闇］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ほしのペンダント	500							［毒］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
やすらぎのゆびわ	3,000							［混乱］［バーサク］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
アミュレット	5,000							［毒］［ゾンビ］［暗闇］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ホワイトケープ	5,000	5	5				＋10%	［カッパ］［沈黙］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ジュエルリング	1,000							［石化］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
フェアリーリング	1,500							［暗闇］［毒］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
バリアリング	500			＋2				［瀕死］時シェル	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ミスリルのこて	700	6						［瀕死］時プロテス	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
プロテクトリング	5,000							プロテス	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
エルメスのくつ	7,000							ヘイスト	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
リフレクトリング	6,000							リフレク	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
てんしのはね	6,300							レビテト	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
てんしのゆびわ	8,000							リジェネ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ナイトのこころえ	1,000							かばう	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
りゅうきしのくつ	9,000							「たたかう」→「ジャンプ」	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
そよかぜのマント	7,000					＋10%	＋10%		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
プリンセスリング	3,000							［瀕死］時シェル＆プロテス				●		●						●
のろいのゆびわ	2							魔法抽出＝デジョン×5：付属ステータス［死の宣告］	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
イヤリング	5,000							魔法攻撃力25%アップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
きょじんのこて	5,000							攻撃力25%アップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
とうぞくのうでわ	3,000				＋5			「ぬすむ」確率アップ											●	
まもりのうでわ	2							プロテス・シェル	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ブレイブリング	2							攻撃力25%アップ：魔法攻撃力25%アップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
リボン	2							［石化］［カッパ］［毒］［ゾンビ］［暗闇］［睡眠］［スリップ］［混乱］［バーサク］［沈黙］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
マッスルベルト	2							HP50%アップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
きんのかみかざり	2							消費MP1/2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
スリースターズ	2							消費MP1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
とうぞくのこて	2							「ぬすむ」→「ぶんどる」											●	
ガントレット	2	5						両手持ち	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
げんじのこて	2	5						二刀流	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ハイパーリスト	8,000							ちからアップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
かいでんのあかし	2							みだれうち（4回攻撃）	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
みきりのじゅず	4,000					＋20%		しらはどり（物理攻撃回避率アップ）	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ブラックベルト	5,000							カウンター（反撃）	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
へいじのじって	2							「スロット」→「ぜになげ」			●									
セーフティビット	2							［即死］［石化］［ゾンビ］防止	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ししゃのゆびわ	2							付属ステータス［アンデッド］	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
たいまのうでわ	2							敵出現率ダウン	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ミラクルシューズ	2							プロテス・シェル・ヘイスト・リジェネ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
アラームピアス	7,000							バックアタック・はさみうち回避	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
はやてのかんざし	8,000							先制攻撃確率アップ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
スナイパーアイ	3,000							物理攻撃100%成功	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
グロウエッグ	2							［経験値］倍収得	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
タマのすず	2							歩きながらHP回復	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ダッシューズ	1,500							ダッシュ（ダンジョン・城・町中の移動スピードアップ）	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

GX SDガンダム

シミュレーション+アクションゲーム
バッテリーバックアップ機能付き GXチップ搭載
8M 64KSRAM ¥9,800(予)[税別]

驚異の速さと、緻密な戦略。
SDガンダムX、新時代。

本格派シミュレーションゲーム「SDガンダムX」が、スピードと強さをアップして、いま過激に新登場!
新開発GXチップによる超高密度戦略思考と驚異の3D対艦バトルで強化されたシミュレーションが可能に。
「機動戦士ガンダム」「ガンダム0083」さらに「機動戦士Vガンダム」まで、情け無用の白熱戦!
この進化は、もう誰にも止められない!!

5月27日発売予定

バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◂このマークのお店でお求め下さい!

●価格はメーカー希望小売価格です ●写真・イラストと製品は多少異なることがあります
●表示価格は、税別になっております ●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください

●3D対艦バトルでアクションバトルの新境地!!

●「超高密度戦略思考」の実現で、奥の深さが楽しめるぞ!

●情け無用のコロニー落とし、補給の神様ラビアンローズなど、アイテムも満載。

●MSマップも大幅増加、ビジュアルシーンで臨場感もいっぱい!

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

Play By Magazine──────電撃誌上ゲーム　第2シリーズ

ゲートガーディアン GATE GUARDIAN

次元の門「ゲート」が秘めし大いなる力がすべてを司る「真・世界」……われわれの住む「現・世界」とはまったく異なる法則に支配され、遙か昔に眠りについたこの世界が、悠久の時を経ていまよみがえった。真・世界への道を開く“鍵”を手にいれるため、ゲートの力を繰りし者「ガーディアン」たちの冒険の旅が始まる……。

電撃誌上ゲーム『ゲートガーディアン』は、プレイヤーは次元の門「ゲート」の力を操る術を身につけた者「ガーディアン」となって、さまざまな世界で冒険を繰り広げていくゲームだ。冒険の最大の目的は、自分たちの故郷、真・世界の封印を解くために必要な“鍵”を手にいれること。それによってキャラは新たな力を得て、解放された後の真・世界の歴史にまで、その名を残すような存在に成長していくのだ。冒険の舞台は「枝・世界」と呼ばれるさまざまなジャンルの異世界。ファンタジー、SF、探偵小説、そして今回の時代劇世界など、さまざまな冒険がこのゲームを通じて展開されるのだ。

“ガーディアン”とは？

遙か昔、われわれの住む「現・世界」と相対する世界が存在した。「ゲート」と呼ばれる次元の門が生み出す力をすべての始源とする世界……その名を「真・世界」といった。

真・世界にはゲートの力を己の内に取り込み、自分の者としてふるう術を身につけた者……「ガーディアン」たちがいた。精神力に優れ、さまざまな魔法を操る超力衆。肉体の力に優れ、格闘や武器の扱いに長けた剛力衆。異なる次元より精霊や魔獣を呼び出し使役することのできる獣力衆。機械にゲートの力を組み込み、さまざまなスーパーメカを生み出すことのできる金剛衆は、それぞれに国や集団を作り、時には手を組み、時には反目しあいながら互いに真・世界の覇権を争っていた。

そんなある時、真・世界は突然その脈動を止めた。ゲートは力を失い、世界を静寂が支配していった。ゲートの力と共にあったガーディアンたちにもこの異変の原因をつかむことができず、彼らは生き延びるために、そしていつか真・世界がよみがえる日がくることを信じて、現・世界へと転生した。

最後の一人が転生を終えると真・世界はその周囲の次元に存在する影……「枝・世界」につながるゲートのすべてを閉ざし、再生のための眠りについた……。

時は流れ、ガーディアンたちも現・世界での転生を重ね、真・世界の記憶はだんだんと魂の奥底へと沈んでいき、思い出すことすら難しくなっていった。

そして、時は1993年4月8日。転生したガーディアンたちの魂を揺さぶる声が、彼らの脳裏に響きわたった。それはついに再生を果たした真・世界がガーディアンを呼ぶ声だったのだ。彼らの夢の中に一つの門が現れた。道のりは長くても、その門の向こうには自分たちの魂の故郷……真・世界へいたる道が伸びている。だが、故郷への帰還の旅路についたガーディアンたちの前に、宿敵ともいうべき「黒の力の者」が立ちはだかる。彼らとの戦いに勝利した時、自分が何者だったのか……自分がいったい何をなすべきなのか……その答えを見つけ、真・世界への帰還を果たすことができるはずだ。

スタッフ　●コンセプト／A.C.M.E.　●作／阿須貞明　●アシスト／斎藤直樹　●イラスト／中村博文、藤沢えいる

猛き者どもの宴

QUESTろリプレイ

ひとつの武具を巡り、戦うことにすべてをかけた侍たちの激闘が今幕を開ける……

「いかがなされましたか、殿？」
まだ夜も明けきらぬ丑三つ刻、巡回役の侍は、武闘場で主君・示現宗忠の姿を見つけた。
「なあに、年甲斐もなく血が高ぶってのお……夜が明ければ強者どもが集まってくるかと思うと、とても眠っていられんわい」
木刀を握りしめた宗忠は力強く素振りを始めた。一振りごとに木刀から闘気が立ちのぼっているように見え、それが宗忠の戦いにかける並々ならぬ決意をあらわしているようだった。
神代藩主である宗忠の元に、南蛮商人から一揃いの西洋武具が献上された。その見事なできばえと、武具から感じられるふしぎな力に惹かれた宗忠は、武具にふさわしい主を決めるべく、武術大会を催すことにした。１ヵ月前のことだ。
武術大会には全国から腕に覚えのある武芸者が集まってきた。そしてその中には、武具からゲートの力を感じとったガーディアンたち、そして闇姫丸と名乗る謎めいた剣士がいた。
大会は、初めはふつう進んだが、いかに凄腕の武芸者でも、ガーディアンと対等に戦える者はそうはいない。数が絞られ、ガーディアン同士の戦いが始まると大会の雰囲気は一変した。
魔法に科学、未知の剣術に召喚魔獣と、尋常ならざる力がしのぎを削る……次元の違う戦いに、人々は言葉を失い、そして心の奥底から湧きあがってくる驚きと畏れにうち震えた。だが、この光景を宗忠だけが喜びをもって受け入れた。
「おもしろい……あの武具がとんでもない強者たちを引き寄せてくれたか！」
大会は順調に進み、勝者はブラフマー、八貝十刹、パルスィール、ウル・グ、レヴァ＝トレント、ジュピター・ゼネス、ガーディアンとも対等に戦ってきた示現宗忠、瞬殺とでもいうべき速さで相手を葬ってきた闇姫丸の８人に絞りこまれ、最終勝ち抜き戦が開始された。
・○闇姫丸VSウル・グ×
短期決着をはかるウルは、実体を持つ分身を生む奥義・活影術で一気に攻め込んだが……
「消えろ、うっとうしい……」
闇姫丸の手がわずかに震え、鋭い風が武闘場を吹き抜けた。一瞬にしてウルの分身はすべて斬り裂かれ、本人も血まみれで地に倒れていた。
「……まだやるか？」「ま、参った……」
・○レヴァ＝トレントVSブラフマー×
ブラフマーは無数の魔獣の触手を召喚しレヴァに襲いかかるが、レヴァのスピードについていけず、ふところに飛び込まれてしまった。
「ふふん！　妙な小細工は通用しないことね！」
喉元に剣を突きつけるレヴァを前にして、ブラフマーは敗北を認めるしかなかった。
・○ジュピター・ゼネスVS八貝十刹×
たがいに拮抗した技量を持つ二人の戦いは、一瞬で決まった。ジュピターの魔神烈風斬と八貝の零斬りがほとんど同時に放たれぶつかりあい、わずかに素早さで勝ったジュピターの奥義が八貝の剣を打ち砕いた。
「少しでも遅かったら……負けてたわね」
・○示現宗忠VSパルスィール×
『こいつ……本当にただの人間か？』
宗忠の放つ圧倒的な闘気の前に、パルスィールは気押されながらも斬り込むチャンスをうかがった。だが、宗忠にはまったく隙が見えない。
『くそっ、自分の力を信じるだけだ！』
パルスィールは真正面から突っ込み、心臓をねらって三段突きを放った。最初の２発がフェイントで、最後に本命の突きを叩き込む計算だったが、宗忠はフェイントに反応せず、本命の突きを気合いもろとも刀で跳ねあげた。
「うおおぉぉぉぉっ!!」
体勢の崩れたパルスィールを、宗忠は瞬時に腕をつかんで投げ飛ばし、パルスィールはそのまま地面に叩きつけられ気絶してしまった。

大会はいよいよ大詰めを迎え、レヴァ、ジュピター、闇姫丸、宗忠の四強の激突となった。
戦いの幕を開けるのは、レヴァ＝トレントと闇姫丸。お互いにしかわからぬ因縁を秘め、二人はただならぬ気迫をまとい武闘場へ向かった。
『……!?　何だ、このおぞましい気は？』
戦いを見届けようと武闘場の間近にいた宗忠は、闇姫丸から、歪んだ闘気を感じとった。
「大会どころではなくなるかもしれんな……」
宗忠がそう思ったとき、戦いは始まった。
「腕の具合はいかがかしら……宵闇男爵様？」
「ほう……思ったよりに鋭いんだな」
二人は以前、闇姫丸が「宵闇男爵」と名乗っていた枝・世界で戦っていた。その時はレヴァが勝ち、闇姫丸は腕を切り落とされたのだ。
「今度会った時は君の腕をいただく……あの約束、忘れてはいないだろうね？」「フン、誰が腕なんかやるもんか！」
試合が始まると、闇姫丸は珍しく自ら刀を抜いてレヴァに斬りかかっていった。
「ふーん、そんなに自分で腕斬りたいわけ？」

レヴァも高周波ソードを抜き放ち、果敢に斬りあいを挑んだ。剣の腕は互角に近かったが腕力で劣るレヴァは次第に追い詰められていく。
「フェイ、そろそろあれやるわよ！」「やっと出番かい、まかせときな、お嬢ちゃん」
高周波ソードに融合していた金属生物・フェイに命令すると、レヴァは自ら闇姫丸と鍔ぜりあいの状態へと持ち込んだ。レヴァの剣が放つ高周波振動が闇姫丸の刀を震わせ、しだいに刃を劣化させていった。
「フッ……やるな！」「フフフ、さあーて、また腕もらっちゃおうかなっと！　フェイ!!」
高周波ソードからフェイが蛇のように伸びてきて、闇姫丸の腕の古傷にかぶりついた。
「貴様っ！」「いくわよっ、プラズマ烈風陣！」
いきなり古傷を攻められ、動揺した闇姫丸の隙をつき、レヴァは腕輪型のプラズマコンデンサーを全開にした。身にまとったプラズマで攻防ともにパワーアップしたレヴァは、勝負を決めるべく一気に攻め込んだ。そしてついに、レヴァの攻撃が闇姫丸の二の腕をとらえ、激しい血煙があがった。腕は落ちてないもののかなりの深手を負ったようだ。
「あら、ちょっと浅かったかしら？」「……いつまでもいい気になるな、この小娘がーっ!!」
闇姫丸は気を溜めると、向かってくるレヴァめがけて刃の風を放った。レヴァは素早く防御の姿勢をとったが、刃の風はプラズマのバリアを斬り裂き、レヴァに襲いかかった。
「そんなっ!?」「くらえ、小娘っ！」
プラズマの裂け目から疾風のごとき鋭さで闇姫丸は斬りつけた。レヴァは致命傷はまぬがれたものの、奥義を破られ、形勢は逆転した。
「そんな……烈風陣が破れるなんて……」「その程度の技で、私の刃を防げると思ったか！」
形勢不利になってもレヴァの気迫は衰えず、風のごとき身のこなしをもたらすパワーカタリスト・風精の指輪を駆使して攻め込んでいく。だが刃の風と刀の二段攻撃の前にじわじわと切り刻まれ、ついにレヴァは力尽きた。
「ま、まだ終わらないわよ……」「フフッ、その気迫に免じて腕一本で勘弁してやる！」
レヴァの腕を切り落とそうと、闇姫丸が刀を降り上げた時、一本の矢が肩をつらぬいた。
「だ、誰だ！」「この外道め……そのおぞましき闘気の正体、見せてみよ！」
矢を放ったのは示現宗忠であった。宗忠は刀を抜き放ち、闇姫丸も冷笑を浮かべて身構える。二人の間の空気がきしみ、今まさに斬り結ばんとしたその時、
「宗忠殿、その者は邪悪な力に染まりし、我らの仇敵……始末は私にお任せ願いたい！」
間に割って入ったのは、宗忠と戦うことになっていたジュピター・ゼネスだった。ジュピターは倒れていたレヴァを抱きかかえ、宗忠へと託すと、気迫のこもった瞳で彼へ訴えかけた。
「我々とあやつには浅からぬ因縁がございます。どうか、この戦い私にお譲りください！」「うむ……奴を倒せたら、武具はお主に託そう！」
レヴァが運ばれていくのを見届けると、ジュピターは振り返り闇姫丸を睨みつけた。
「我は闇の巫女グリスの守護者が一人、ジュピター・ゼネス！　貴殿の命、もらい受ける！」
「その言葉、そっくり貴様に返してくれ……」
闇姫丸の言葉を待たず、ジュピターは愛用の剣・風神剣を抜き放って跳躍した。彼女を撃ち落とさんと、闇姫丸が何発か刃の風を放ったが、ジュピターは羽のような軽快な動きでそれらをかわし、闇姫丸の頭めがけて剣を降りおろした。だが闇姫丸は瞬時に刀を抜き放ち、ジュピターの斬撃を受けとめ、さらに首を薙払いにいった。
ジュピターはすんででかわし、後方へ飛び退いた。首筋にはうっすら血がにじんでいる。
『これが黒の力の者の実力か……フフ、こんなに強いと、私も燃えちゃうじゃない！』
相手の並外れた力量を思い知らされたにも関わらずジュピターの顔には笑みが浮かんでいた。
ジュピターは持ち前の素早さにものをいわせて、闇姫丸を攻めたてた。風の動きを読むことで刃の風をかわしつつ、ふところに飛び込んでは怒濤の勢いで剣を繰り出していく。
『この女は……退くことを知らんのか!?』
二人の力量のみを比べれば、闇姫丸の方が上だったが楽しんで戦っているジュピターの猛攻は力の差を十分に補っていた。だが、戦いは互いに決定打を欠き、膠着状態に陥っていた。
『よーし、一か八かカウンターを狙ってみよ！』
ジュピターは足をもつれさせ、わざと刃の風を足に受けてみせた。肩で息をしてみせて、闇姫丸の油断を誘おうとする……
「私相手によく戦ったものだ……ほめてやる」
肩で息をしているジュピターを見つめ、闇姫丸は勝利を確信したように刀を構えた。
「さらばだ、ジュピター！」「それはこっちのセリフだっ、魔神烈風斬一っ!!」「何だと!?」
ジュピターは起きあがるやいなや、ありったけの力をこめて刀をふるった。二人の刀がぶつかった瞬間、闇姫丸の刀に亀裂がはしる。レヴァとの戦いのダメージが刀身に残っていたのだ。
「ば、ばかなっ!?」「消え去れ、黒の力ーっ！」
ジュピターが力を込めて風神剣を振り下ろす。閃光と衝撃波が闇姫丸を包み込み消しさった。
「手ごたえが軽かった……逃がしたかな？」
戦いの余韻にひたるジュピターに、賞品の武具を抱えた宗忠が近づいた。
「見事な戦いだった……どうやら、これにふさわしい主が見つかったようだな。どうか着てみせてくれぬか？」
ジュピターは微笑みながら礼をすると、武具を身につけた。それはまるであつらえたかのようで、深く暖かい力の脈動が感じられた。
『やはり〝鍵〟だ！　見つけましたよグリス様』
ここにいない主君の顔を思い浮かべ、ジュピターは勝利の味を噛みしめていた。

クエスト・レポート

今回は武術大会という設定だったので、参加者はすべて立場1「大会参加」のみで、参加人数は計638人だった。
このクエストでは戦闘力の他に「対ガーディアン」「対宗忠」「対剣士」に対する戦略も要求された。
能力値の面での有利・不利は特になく、すべての能力値が均等に戦闘に反映された。スキル面では戦闘系スキルや魔法系スキル、戦闘での駆け引きに使える「交渉・会話」「扇動・演説」「演技・変装」「ゲーム」、的確な状況判断に通じる「分析」「推理・直感」「軍事知識」「精神集中」などが有利に働いた。他のスキルも特に不利になることはなく、使い方次第で有利に働いた。
今回のクエストで重要なポイントとなったのは「戦う相手に対する戦略」である。魔法や召喚魔獣に対する策が講じてあり、それが理にかなったものであればポイントに加算された。特に「対宗忠」「対剣士」ではキャラの戦闘力と並んで、相手の技の質をどう推測するかが勝敗を決した。

武士道を極めしガーディアンたち

今回の『ゲートガーディアン』は総参加者数1726名。クエスト別の内訳は
クエスト1：547名　クエスト2：541名
クエスト3：638名である。

判定方法は各クエストの立場と行動ごとに能力値と使用スキルによるポイント修正値を設定し、それを元にして各キャラクターの獲得ポイントを算出。その後さらに応募用紙の「自由記入欄」に書かれた内容をチェックして、ユニークな行動や見事な作戦の場合、ポイントに加算。その結果が表のランキングで、各ページの左の表が上位ポイント獲得キャラ40名、右のリストが41位以下のキャラをまとめたものである。

●第5回総括

そろそろコツかつかめてきたせいか、キャラクターが所属する衆の偏りがなくなってきた。

最初の頃多かった「自由記入欄白紙」も、今ではそれを見つけることの方が難しく、かなり練り上げられた作戦や、思いもよらないスキルの応用法が書かれていて、作戦で得られる最大のポイントを獲得するキャラもかなり増えてきている。

陣営ごとの平均獲得ポイントを比べても今回はかなりの接戦状態。さらに人数の少ない陣営の場合、「自分が陣営を盛りたてる」というプレイヤーの気迫のためか、最初の頃に見られた「少数ハンデ」もほとんど解消されている。

いつかくるクライマックスに向けて、各陣営とも総力を尽くしてがんばってほしい。

●各陣営第5回クエスト結果

陣営別の参加者内訳は以下の通りである。

1　赤の国……193人　2　青の国……239人
3　緑の国……156人　4　黄の国……131人
51　グリス・インビエルノ……83人
52　封魔小太郎……119人
53　陸堂浄人……47人
54　ネイザ……65人
55　アークライン・フォレスター……25人
56　ジュダ・ペンドラゴン……55人
57　リューナイリン……45人
58　ジャンマ・アシュタミー……32人
59　アレンファルト……27人
60　ワーズワース……41人
無所属……468人

一人あたりの平均獲得ポイントランキング
1　グリス・インビエルノ……1458P
2　ネイザ……1287P
3　黄の国……1105P
4　リューナイリン……984P
5　アレンファルト……952P
6　封魔小太郎……946P
7　赤の国……940P
8　陸堂浄人……905P
9　ワーズワース……898P
10　ジュダ・ペンドラゴン……849P
11　緑の国……824P
12　アークライン・フォレスター……819P
13　ジャンマ・アシュタミー…807P
14　青の国……790P

勢力分布では今回、青の国が勢力を伸ばしトップに立った。陣営内部の混乱が次第に収束する方向に向かっていたこと、どこにも加わらずに様子を見ていたガーディアンたちを引きつけたものと思われる。他の陣営に関しては特に変化はなく、もうじきと思われていた四大国と人気独立陣営の逆転現象は起こらなかった。

一人あたりの獲得ポイントランキングでは、それぞれ"鍵"とカタリストを獲得したグリス＆ネイザ陣営がそれぞれ1位と2位に。他の陣営ではいままで派手な動きは見せなかったリューナイリンと、アレンファルトが上位に進出した。次回以降も混戦が予想される。

Quest3——猛き者どもの宴

■ゲートの力に近づきしガーディアン

順位	参加者名	現世界名	真世界名	陣営	属性	ポイント	ID
1	幻夕貴	樹野真	ジュピター・ゼネス	51	中立・静・風・2	4550	GA055
2	とりあたまの人	斎藤庸子	レヴァ=トレント	4	淡・静・金 4	4000	GA620
3	山田智則	望月魁	ウル・グ	2	淡・静・風・2	3900	GF063
4	沙謹	マーベル・アスコット	パルスィール		淡・静・風・2	3725	GF064
5	葉舟軒	土井小四郎	八貝十刹	2	淡・中立・火・2	3625	GF065
6	闇	不動仁	ブラフマー	52	淡・動・火・2	3590	GF066
7	J・N	仙道水城	久遠		淡・静・風・1	3505	GC085
8	ぷっぷくぷ	水無月魔狼	フェンリル	54	淡・動・火・2	3470	GF067
9	闇河和魔	闇河和魔	キルバイン=ロックヘル	56	濃・動・火・2	3400	GF068
10	氷狼の聖歌	葉畑千鳥	G・ウィンドミル	54	濃・静・風・4	3380	GF069
11	大西孝二	沙梨菜・グレーブス	沙梨菜・グレーブス	60	中立・中立・風・1	3375	GF070
12	谷口　健	ダガー・アットール	ダガット		淡・動・風・2	3325	GB030
13	睦月	海堂千里	琉風魅羅	1	淡・動・風・1	3280	GA506
14	五　銕	佐々木半兵衛	臼井宗七郎景隆	2	濃・動・火・2	3275	GF071
15	山田壮一郎	如月龍也	如月影二	51	濃・静・風・2	3250	GF072
16	小澤友広	狼	バーカス	53	濃・動・火・2	3235	GF073
17	木村邦彦	闇雲雷	アズマ	3	中立・静・風・3	3195	GF074
18	波斯丸	神志那えりい	ルース・ベルナンド	4	濃・動・金・4	3140	GE055
19	ふうし	如月彪	ウィル・ラファレン	1	淡・静・水・1	3125	GF075
20	T・S	流布凌	流布凌	2	濃・動・風・2	3090	GF076
21	二見和封	水野和弥	アルフレード・G・ライル	2	淡・動・風・2	3070	GF077
22	烈神	髪柳時雨	神楽夜雫	56	淡・動・風・2	3050	GF078
23	Kパラ	日向霞花	霞丸		淡・動・火・2	3012	GF079
24	歌月想	水森優矢	ファス・ユーシス	3	濃・静・金・3	2992	GF080
25	末永あおい	松本斉	AXS	2	濃・中立・風・2	2975	GF081
26	結路初樹	紫端鏡	ミョウ=キ=シーズ	58	淡・動・火・2	2965	GF082
27	宝来竜二	鳳雷龍司	龍阿弥雷電丸	52	濃・動・風・2	2950	GF083
28	BEATS	八頭吼	ルイ・アーネスト	4	中立・中立・風・4	2945	GF084
29	東　大輔	三石琴乃	コトノ・シイツミ	57	濃・静・水・3	2925	GF085
30	勝浦靖彦	北原千尋	千緋絽	52	濃・動・金・2	2900	GD618
31	影山剛之	薙原八雲	アレン=ウォークレイ	51	淡・静・風・2	2887	GA087
32	樋口れん	樋口れん	レングス	51	濃・静・水・1	2865	GB088
33	こぼうず	シーン・リファリエ	レイア・シルヴァス	1	淡・動・風・1	2850	GB051
34	寺田　誠	影丸	不動陣	52	濃・静・水・2	2819	GF086
35	小山明宏	神勝矢	マーティ・マティ	4	淡・静・水・4	2795	GF087
36	迷子の復讐神	クラウディア・フォン・リヒトホーヘン	"赤い男爵"	1	淡・静・風・1	2785	GF088
37	河野大作	安藤景元	ラウル=ガルターク	4	中立・動・金・4	2775	GF089
38	後閑和雄	一条誠	クリス=ファランドール	52	濃・動・金・2	2750	GF090
39	ヒデポン	叶景清	リド・フォン・デンス		淡・中立・風・2	2748	GF091
40	O2	桂木志郎	紫閃	52	濃・動・金・2	2725	GF092

◀◀惜しくも力及ばなかった者たち▶▶

●北海道
DJ.BEAT
沢川裕樹
白石清
緑川剛
●青森
空弥
●岩手
樹雷
●宮城
レイ
小野誠
菅原卓己
大鉈小鉈
渡辺謙生
●秋田
RX-雅
おわさん
舘岡直人
原田将吏
高山春和©
佐々木慎
「E・T」
●山形
加藤大輔
松尾恵久
松本浩
●福島
みねうの
アレス
ジュリエ…
安芸慎吾
●茨城
加藤隆志
上野下野
草彅飛鳥
大橋和哲
●栃木
木田雄治α
●群馬
宮澤敏和
増田正彦
大井健
●埼玉
GAPL
SHO
関口誠司
桐生昭彦
今泉竜也
三浦学
杉原孝一郎
菅原元気
聖十字
赤芝裕
中嶋正行
塚本公一
●千葉
DARUK
SIN−H
伊藤孝之
伊藤大祐
永井祐介
佐²
秋風まさ…
獣上
諸姉
赤井田直幸
村正宗5200
池田一義
東京治郎
東田忠雄
鈴木康之
●東京
AYUMI
icehead
Mr.k
RINDA
琳奈・韻…
ババンバ
悪魔の統…
荻久保和則
吉瀬泰安
吉田装甲車
久保田玲
合言葉は…
桜井雅幸
山本剛司
鹿島大人
谷平浩二
朝倉良夫
天馬
福澤大樹
魔神王
嵐
龍牙
●神奈川
JUDAS
あんぱん
えもんの…
ふらいぱん
伽羅
五十嵐不…
鷲坂大輔
志村裕治
相牙翔
沢田裕史
平舘浩一
平野元明
鈴木康能
●山梨
ZIP
どんぶり
一言主
保坂将史
●新潟
KAZ
ムタ
佐藤充哲
新保智幸
猫邪丸
緑の巨人
●富山
チェリオ
加藤直樹
●石川
T−TA
●福井
マルス
●岐阜
岩田英希
●静岡
みくにあ…
杉山昌
太田将宏
大御所
沢口馨一
竹世Sa…
仲沢ともえ
渡邊翼
名月照峰
「MITU」
●愛知
ITACH
T&T
メタファー
安井一三
火牙鷹晃
宮島智宏
宮澤大
児玉勝
小島直樹
松永久秀
成政
星野流
蒼龍
中川稔浩
忠太郎
辻佳孝
夜上麻雄
けんさく
●三重
白野泰久
●滋賀
丸山由美子
●京都
外垣中核
●大阪
K.H
S−AGE
剱持大地
オーディル
テラ=フ…
井澤一貴
奥江裕章
小稲垣将人
松下純也
照塔影人
森本輝之
打倒伊藤…
大腰比軽
渡辺芳宏
坂東陽介
富成一也
龍牙真一
●兵庫
PAX-155
かわず
こいくち
タッチャン
九月の魔女
住所不明
新能秀雄
多名部智久
都築広志
數田正樹
●奈良
あーる
モアイマン
伊藤淳二
秋沢広貴
●和歌山
襲撃社
●岡山
MASA²
参鍋和久
常永勝海
矢本武
烈風
●広島
ハッピー…
一介の受…
前原倫仁
●徳島
M1000
藪内剛
●愛媛
K−1
SAN
TEN
樋野篤史
●高知
米田哲章
●福岡
じいきる…
むっちい
河野樹美
金ダコ
結城いし…
池上勝豊
武石尊之
平島孝聡
雷電
●佐賀
泊和宏
●熊本
嵐
●大分
竜騎士
零雨はとり
●宮崎
RUN
萱野康行
●沖縄
TURTLE
オラ小僧
●不明
NOVA
Y−S
黒羽信介
森谷忠之
突撃大佐

Quest1 ——聖と魔の剛刀

持ち主の心次第で聖剣にも妖刀にもなる刀は誰の手に？

山にこもり修行に励む、希代の名刀鍛冶・輝龍斎。ある日、かつて護法と名乗っていた黒の力の者・剛魔が彼を訪れ、ゲートの力を宿した鉱石から刀を鍛えてほしいと依頼した。その鉱石を秘めた力に魅入られた輝龍斎は、まず一振りの小刀を鍛え上げ、さらに対となる大刀も鍛え始めた。ゲートの力を増幅するこの刀が剛魔の手に渡ることを阻止すべく、ガーディアンたちは山へと向かった。

ガーディアンたちの行く手には、うっそうとした森林の険しい岩場、そして剛魔が放った多数の魔獣たちが立ちはだかった。しかし、グロス＝ラクレインらが魔獣たちを引き寄せるために派手に戦闘を始め、その隙に他のガーディアンたちは山の地理に関する情報を仕入れていたルカ＝ラウスや邪摘の案内で、山頂へ向かった。

散発的な魔獣との戦闘や、罠を突破したガーディアンたちは、なんとか山頂へ着いたが、そこには小刀を手にした剛魔が待ちかまえていた。

誰かが召喚したらしい巨大魔獣が剛魔に襲いかかり、それが一刀のもとに倒されたのを合図に戦いが始まった。しかし、小刀でパワーアップした剛魔になかなか致命傷を与えられない。

戦いが繰り広げられている中、先ほど倒された巨大魔獣の腹が割れ、中から白城古都、アヌビス、カース・クリシュナ、アステルらがはいだして、ほこらに潜入した。召喚した魔獣の中に隠れ、わざとやられて剛魔の目をごまかすというアヌビスの作戦だったのだ。

４人は輝龍斎の元へとたどりつき、古都は輝龍斎を説得して大刀を鍛えるのをやめさせようとした。だが時にすでに遅く、大刀は完成し、その力にとりつかれた輝龍斎は彼女たちに襲いかかってきた。カースのアドバイスで、古都とアステルは大刀に対してゲートの力を叩きつけ、力の強い古都が大刀を制御することに成功した。

大刀を手にいれた古都はほこらを出て、黒の力の者に戦いを挑むが、持ち主の剣技の差のためか次第に追い詰められていく。その時、獅子嵐鷹翠の奥義・封魔不動陣とAYANO・Iのお守り・混沌の宝珠というふたつの黒の力封じが作動。さらに天の宮雀が土の精霊の力で剛魔の動きを止める。そこに古都は大刀を使って斬りかかり、剛魔に深手を負わせ小刀を破壊した。

負けを悟った剛魔は最後の力を振り絞って逃走、古都はパワーカタリストの大刀・闇斬（武器として使え、持ち主の力を一時的に増幅できる）を手にいれた。

クエスト・レポート

参加人数は計547名で、立場別の内訳は、立場１……340名、立場２……207名である。

どちらの立場においても、険しい山中の効率的突破、山頂やほこらの内部で戦いを有利に展開するために、能力値では体力、敏捷力、意志力、知力、スキルでは各種戦闘用スキルに、「植物制御」「素材探査」「方向感覚」「罠知識」「推理・直感」「軍事知識」「地勢知識」が、輝龍斎との交渉という局面がある立場２では、「交渉・会話」「煽動・演説」「社交・気品」といった交渉用スキルがあると有利に働いた。

今回のクエストでは、ふたつの刀をどう扱うかが重要なポイントとなった。奪うにしろ、破壊するにしろ、力に訴えた作戦が多く、物が単なる刀ではなく「ゲートの力を秘めた物（＝パワーカタリスト）」だということを念頭において作戦を立てた人があまりいなかった。山頂に至るまでの経過では、うまく地勢知識などスキルを生かした人が多く、非常に多くの人がここでポイントを稼いだ。

■ゲートの力に近づきしガーディアン

順位	参加者名	現世界名	真世界名	陣営	属性	ポイント	ID
1	桂木英好	白城古都	思い出していないので不明		中立・動・風・2	4390	GA094
2	鈴木恵一郎	秋義龍	アヌビス		中立・中立・金・4	3965	GF011
3	丸頭鬼	九頭鬼幽美	カース・クリシュナ		濃・静・水・2	3750	GF012
4	Success	西園寺虎楓	獅子嵐鷹翠	52	濃・動・金・1	3705	GF013
5	わんだほい	花森小姫	アステル・G・A	60	淡・動・土・3	3620	GE604
6	廣河A－2	天邪鬼	天ノ宮雀	3	濃・動・土・3	3575	GC033
7	電霧	服部礼	レイ・ロージェン	2	濃・動・水・2	3470	GF014
8	佐々木移	グリムワルド	笠井道山	56	濃・動・水・2	3460	GF015
9	タツトラ	叢雲　龍虎	エデン		濃・動・金・1	3381	GF016
10	西郷正和	西条　玲	グロス＝ラクレイン	2	中立・静・火・2	3375	GE052
11	招運	銀鏡瑞会	ルカ＝ラウス	3	濃・動・土・3	3325	GC023
12	ゆうのすけ	御門克生	邪摘	60	中立・中立・金・1	3324	GE090
13	植松耕一	伊集院彩乃	AYANO・I	1	濃・動・風・1	3275	GA020
14	廣河A－1	酒呑童子	酒童天次	2	中立・動・金・2	3260	GA100
15	Aar	櫟鷹一	ユーロ・カラコル	60	中立・中立・風・3	3245	GF017
16	水樹　瞬	不知火麗亜	フレア・クラウニー	2	淡・動・風・2	3225	GF018
17	趙雨伝	上條丈華	グレイン・ウルフ	4	濃・静・金・4	3185	GF019
18	FA	天舞命	ラヴァ・アスフォード	2	淡・静・風・2	3140	GF020
19	貫抜丸	小林梨菜	リナ＝アクセルロッド	2	淡・静・風・2	3125	GD050
20	高崎　輝	冴木晃一	サイル・アネクシオス	51	濃・中立・風・4	3090	GD097
21	表　雅一	空知文也	ガウ＝バン	4	濃・動・火・4	3065	GF021
22	雲薙えいじゃ	一方雅	ディア	2	淡・動・風・2	3042	GA078
23	土方健二	姜狩狼	影夢	54	淡・動・金・1	3012	GF022
24	タカ	ケル・カルゼース	ゼム	2	濃・中立・風・2	2990	GF023
25	真田安房守	伊崎加奈美	麗華	52	濃・動・風・2	2975	GF024
26	松村健一	ケイン・ルートヴィヒ	野獣十兵衛		濃・動・金・2	2962	GF025
27	阿部　勝	カイ＝スレイヤード	ギル＝スレイヤード	52	濃・動・風・4	2950	GF026
28	佐藤知明	神光清四郎	シン・コウセイ	3	濃・静・土・3	2940	GF027
29	田中順一	水無神楽	ルシフィーユ・ウィルグ	1	淡・動・風・1	2911	GF028
30	菊香信尚	柊秋	聖八雲		中立・動・風・4	2900	GD086
31	木浦　活	竹中三郎	鳳龍		淡・動・火・1	2885	GE023
32	中川洋輝	フィム・ルイスア	山倉一菜	1	淡・静・土・1	2860	GF029
33	原澤慶次	結城紫暮	アイリーン・フィール		淡・動・風・1	2835	GF030
34	ピエロッタ	風無丁	ラム・ポニー	3	淡・動・火・3	2800	GE027
35	I.C.S	トーマス＝ヨークシャー	ウレア＝エイルダム	4	濃・静・土・4	2790	GB503
36	飛ぶ赤	夕影冬時	ディー・シャーウッド	2	濃・動・風・2	2785	GF031
37	寝太郎α	岡野小夜	エレナ・マーブル	1	濃・動・土・1	2775	GF032
38	山田　淳	アスカレーナ	ティーン	1	淡・静・水・1	2750	GF033
39	狩谷賢一	新橋高広	クルス・クレイ	4	淡・動・金・4	2730	GF034
40	岡本和之	大友秀一	シューリスター・フォルザーク	3	淡・動・火・3	2725	GD102

◀◀惜しくも力及ばなかった者たち▶▶

●北海道
M.Y
むさらき朱
ベルダン…
横内芳彰
菊池光
次田直樹
若宮綾
木村慎一郎
立蔵政樹
●青森
高橋学
柏谷悟志
●岩手
A.SUZUME
●宮城
金澤雅幸
渡辺英周
●秋田
高田真澄
星男
●山形
佐藤大吾
細谷和宏
斎藤麗良
●福島
丹治智
●茨城
富田晃
●栃木
伊藤秀明
支倉夏雪
●群馬
坂本堅正
本多宏之
裕一丸
●埼玉
Digital
MI・SU・TO
ちーさん
阿部大介
闇の仕事人
伊織
山田聡
聖☆希
斉藤和彦
大沢裕
茂木洋
翔之介
●千葉
Mr.NG
THEALL
翅狼
顔のない神
菊池宏
今井英太
進藤若'川
脳みそホエ
矢野秀行
●東京
鼬
ALTO
M.K28.5号
NAKO
たむたむ
ぷる
アルテミ…
ゲートド…
伊藤一行
河口圭
宮島朋之
金田宣久
九鬼
原田政人
轟天
三沢了
小椋英一郎
戦国
大森和
大東京帝国
内藤啓一
柏木明人
●神奈川
A・A・COIM…
S.S
Vision
きり丸
パイの実
逢未陽一
永井真太
橋本功
熊坂孝昭
皐月
小原直輝
清水竜男
千生天魔
村雨
田中孝秀
尾林啓永
望月光将
●山梨
羽田佳啓
高砂健
市川浩司
青木康宏
大山高士
田島新也
飛影疾風
●長野
CZ－75旧
長岩宏司
●新潟
C・P
秋山祐介
相槌和明
渡辺憲一
●富山
CIA
戯坊人伝
上野有紀
川江義博
冬月上総
●石川
上口英樹
●岐阜
choco
ーゼフィ…
加藤保憲
藤掛章使
鈴木天平
●静岡
B・B
遠藤学
黒田剛
榊土佐
沢口馨一
無賀ナル…
●愛知
FA
MARU
MCKEE
SHADOW…
SHION
SIVA
趙子龍
オヤジ青年
凱亜
久野晃
戸田宏道
新名直征
鈴木宏一
●三重
フィーア
利緒
●京都
AGF
ELLICE
どらっきい
吉田大輔
森行人
森田貴司
平ちゃん
芳田孝弘
●大阪
RuMiRuMi
T.H
Tcra
冴榔綾玖
ぷれいく…
奥沢啓央
家充大介
戸田晋介
高橋明記
高木宏人
上田明
斉藤健史
中地友祐
弐B鉛筆
八神忠太
福盛克仁
●兵庫
HAM
ぐみ野
闇司令
吉田覚
高崎賢
山崎昌里
大江洋生
長谷川智則
魔力神S
矢尾直
澤師匠
●奈良
シルフィ…
火蜥蜴
●和歌山
岡田輝夫
川崎諭
田中裕馬
木下浩伸
●鳥取
ORAHI
●島根
ヴォン＝…
●岡山
十兵衛
●広島
魔戦将軍②
すぺしゃる
稀流びむ
若山規和
梅野貴史
和泉就一
●徳島
SASH
辻村桂梓
島一樹
●香川
久森陽
坂口清典
蒼威雷
●愛媛
Joker!
華師斗
近藤鉄也
九条美加
●福岡
う～ちゃん
小田将司
龍☆星
●佐賀
関野和姫
●長崎
銀竜
頭上注意
緋龍
●熊本
獣王無刃
竹原正志
鶴鷹K
田中隆明
●大分
白野弁次郎
●宮崎
首藤健一郎
●鹿児島
鬼咒柳宿
司馬江太郎
鈴木健二
●沖縄
ぬんた
●不明
Mr.ブラ…
藤原靖司

Quest2 ――― 志士たちの暗闘

権勢を求める男たちの闘争……最後に笑った者は？

藩主の死によって、跡目争いの起こった雲龍藩。幼い若君をまつりあげ、裏から操ろうとする重臣派と、早雲の右腕だった帯刀和沖（たてわきかずおき）を推す者の二派に分かれ、暗闘が繰り広げられていた。

重臣派は帯刀への憎しみにつけこまれ、黒の力に支配されてしまった。重臣たちは偽情報でおびき出した隣藩の軍を幻術で怪物にしたて、それを帯刀派に襲わせることで帯刀に侵略者の汚名を着せようと画策。それに気づかぬ帯刀は、家臣を率いて怪物討伐に出撃した。黒の力による黒龍藩支配を阻止するため、ガーディアンたちは進軍阻止と陰謀解明に動き出した。

軍の衝突を回避しようとするガーディアンたちは、ゾルゲイ・ミールズとリヒトホーフェンの立案した、別の幻獣と帯刀軍を戦わせて衝突を回避する作戦を採用。大量の怪物の幻影を生み出す時間を稼ぐため、ユーナ・レウリース・ヴィードが植物を操り経路を迷宮状態にして進軍を遅らせる。さらにプレーン・フォックスが地下鉱脈を利用した巨大電磁石を用いて、両軍の動きを完全に封じることに成功した。

進軍が遅れている間に準備が整い、幻影の怪物たちが帯刀軍と隣藩軍に襲う。戦いのさなか、グンニーモ・ドッグは時空をねじまげる力をもつ魔獣・双生天馬を召喚。その力で進軍方向が変わったことに気づかない両軍は、幻と散発的な戦闘を繰り返しながら、もと来た道を引き返し、両軍激突という最悪の事態は回避された。

そのころ、重臣たちの陰謀を暴こうとしていた者は、キティ・ガイが見つけた屋敷の抜け道から屋敷へ潜入。屋敷の植物たちと話したイシル＝ゾア＝ルクスは、最近若君の様子がおかしいことを知る。さらに若君の姿を見た彼女は、若君の発している波動から、彼がかつて別の枝・世界で対決した黒の力の者の〝少年〟であることを確信し、重臣たちの〝少年〟がかけた呪縛を解くと、ほかのガーディアンたちとともに攻撃を仕掛けた。戦いのさなか、彼の心を探った留宇翔は、若君の心が〝少年〟の力で封じられていることを知る。若君を救うべく、留宇は若君にゲートの力をそそぎ込み、黒の力の呪縛から救出、〝少年〟は形勢不利とみて逃走した。

若君は自分が成人するまで藩を帯刀に任せると宣言し、雲龍藩の跡目争いは終結した。若君を救った留宇は、友情の証にと彼の宝物である不思議な力のこもったお守り（所有者に対する敵意を激減させる力を持つパワーカタリスト・絆の護符）を与えられた。

クエスト・レポート

参加人数は計541名で、立場別の内訳は、立場1……308名、立場2……233名である。

立場1では、地形や進軍状況を常に把握しながらの作戦展開が要求されたため、能力値では敏捷力、意志力、知力、感応力、スキルでは「素材探査」「方向感覚」「罠知識」「分析」「軍事知識」「天文・気象」「地勢知識」、立場2では、陰謀を暴くためのさまざまな調査活動が主体となったため、意志力、運命力、知力、感応力、魅力、「精神系魔法」「動物制御」「植物制御」「政治」「交渉・会話」「社交・気品」「演技・変装」「推理・直感」「金銭所有」があると有利に働いた。

立場1で多かったのが「崖崩れなどを起こして道をふさぐ」というものだったが、単純すぎたためにポイント加算の対象にはなりにくかった。立場2の場合、かなり凝ったスキルの使い方で調査を試みた者が多かった。若君自身に着目した者はけっこう少なく、かなり高いポイント獲得対象になった。

■ゲートの力に近づきしガーディアン

順位	参加者名	現世界名	真世界名	陣営	属性	ポイント	ID
1	伊東圭一	留宇翔	思い出せない	54	淡・動・火・1	4125	GF035
2	水明	浅野湯理恵	プレーン・フォックス	54	中立・中立・金・4	3900	GA601
3	巫那沖呂	巫那沖呂	グンニーモ・ドッグ	3	淡・動・金・3	3737	GF036
4	煌綺	和泉紀賢	ソルゲイ・ミールズ	4	中立・動・金・4	3662	GF037
5	久高将尚	久高将尚	リヒトホーフェン	3	濃・動・風・3	3605	GF038
6	水竜	御影あゆみ	ユーナ・レウリース・ヴィード	1	濃・静・金・1	3575	GF039
7	吼天氏	烏山千歳	イシル＝ゾア＝ルクス	58	淡・中立・風・3	3470	GC088
8	石山孝史	朱鷺神悠斗	朱鷺神悠斗		淡・動・風・1	3405	GD101
9	山下順也	天里真理	キティ・ガイ	53	淡・中立・風・3	3380	GF040
10	四戸光	ジーナ	ミスティ	51	濃・静・水・1	3375	GE049
11	清水潤一郎	歌川夏樹	エスタリンデ	57	淡・静・水・1	3325	GA602
12	真堀はじめ	氷山凍	トール・アイスヒル		淡・中立・水・1	3300	GF041
13	山来貴	大江芹玲菜	セレナ・オーウェン	1	淡・動・火・1	3275	GF042
14	清水桂	ケイ	フェンリル		濃・動・風・3	3255	GD025
15	Leo	馬掬良	蕗艶	3	濃・中立・土・3	3240	GB617
16	耀封	氷川駿風	氷堂流香風丸		中立・中立・水・3	3200	GE015
17	たいらい	たいらい	シン・メイ	51	淡・静・火・2	3150	GF043
18	西川彩成	ラック・オイエント	ソーク・キュラソー	1	濃・動・風・1	3125	GF044
19	郷田健三	森重忠光	ジョン・クロス	51	淡・中立・火・1	3115	GF045
20	高瀬淳一	刃魅由那	ユナ・ミュー	4	中立・動・金・4	3080	GF046
21	二高物理部	松島洋高	フレデリック・バルサラ	59	濃・動・金・1	3055	GF047
22	◉井宏明	ライオ・イシュタ	ファディス・ラビオ	1	濃・静・風・1	3025	GF048
23	NGハマー	月光院涼一	マリス・ルナ	4	淡・動・火・4	3005	GF049
24	藤井大介	藤井大介	ダイス	2	淡・静・風・2	2982	GF050
25	る・まん	神代春華	ロザリア	1	淡・動・火・1	2965	GF051
26	伊須間孝	ロード＝アエシュマ	メフィスト	53	濃・中立・風・1	2950	GF052
27	秋本ひうま	イリーシャ・クラウス	イリーシャ・クラウス	1	淡・静・土・1	2948	GF053
28	大友敬裕	イヴ・フェッツ	イヴ・オオトモ		中立・静・土・1	2940	GF054
29	来田俊司	来田俊司	シューマ・ダイ	52	濃・静・水・2	2900	GF055
30	悠希かずま	瞑祇那渺	瞑祇那渺	57	濃・静・水・3	2888	GB615
31	國松覚	ファルナ・アシュリーン	ファルナ・アシュリーン	51	淡・静・土・1	2875	GB055
32	ゆうちゃん	橘沙織	SAORI		淡・静・風・1	2850	GF056
33	四条翔	四条翔	アドニス＝フォーグ	51	淡・静・風・1	2825	GB110
34	北神	如月螢一	ヒューベリオン＝リーク	1	中立・動・火・1	2795	GF057
35	皆川直人	皆川直人	皆川直人	3	濃・動・金・3	2790	GF058
36	大西義人	カイル	リュート	51	濃・静・風・2	2785	GF059
37	丹治徳彦	近江屋喜兵衛	ロト・オーエンス	59	濃・動・金・4	2767	GF060
38	篠崎太郎	塔瑠呂鬼	トール・ロキ		中立・中立・土・1	2750	GF061
39	DOM	フォーチュネイト	マックスウェル		濃・動・風・2	2726	GF062
40	将門司	シスン・エンリル	シスン・エンリル	3	中立・静・風・3	2719	GA030

◀◀惜しくも力及ばなかった者たち▶▶

●北海道
KIL
江戸主水
高橋佳吾
山田勇
小池光彦
神酒坂出雲
長谷川寛
弥神優樹
●青森
三木一彦
●岩手
ゆう
佐藤邦尚
●宮城
すが・す…
戸村宏信
酒井原理司
人士
石川昌宏
●秋田
KUNTA
NV組ぷ…
高山春和◎
●山形
水観
●福島
ドラへも…
佐藤功規
長沢淳也
魔術士シン
夢に胡蝶
●茨城
セキデン
幻竜
小林修作
上原秀樹
藤井優
鈴薙夕
●栃木
死神ラッコ
草壁
湯沢浩二
魅翠風雅
鈴木健太郎
●群馬
闇夜の白鴉
三四郎
上州鯨衛隊
増田正彦
帝麗明
飯島正規
●埼玉
Dr.ToDo
O.K
ZIGU….
蛭間武治
ねこだね…
レイ
榎本真
金毛犬の段
光圭かりい
小山勇人
深井喜則
川口健一
竹村良伸
田園要塞
田分権三
木舩知之
野島英樹
●千葉
FALSE
鴨谷端彦
高橋斉
高田孝司
轟天馬GK
小笠原聡
松尾和典
天海悠海
童子
半澤克彦
風伯
●東京
BE
M.K28.5号
M.K28.5号
Mustang
RYO
あかさた…
あきかぜ
こおろぎ93
ぽん太
みっぷ
ウェルファ
クマプー
改革の人
佐藤正規
寺戸勇気
上田智秋
須藤重
正岡靖(1)
早川晶
田中健太郎
樋口寛明
変なラバ…
本田恭之
野沢浩一
露命るし
●神奈川
Ben
Y−S
まじっく
るー
加羅任那
関清志
笑う中海賊
相原幸雄
大谷内貴広
畜生
中里見隆志
渡辺隆行
日向守
堀江茂雄
龍驥喨
鈴木恵一郎
●長野
関暁子
●新潟
A・A・A
なだれ注…
古川保幸
高瀬もちこ
沢田知幸
風の龍王
●富山
吉田卓二
碧海水脈
●石川
小川真一
●福井
イアルス
中島秀司
●岐阜
軍師＝龐…
水珠
●静岡
but
松城弥生
●愛知
FeO
SIN
YANKEX
タイト
山下世紀
米山康弘
●三重
向井由明
藤間時流
●京都
W・P
橋本和明
田崎智宏
末次寛武
B-DRA…
●大阪
B.CAT
萌葱祐希
ぼて猫
アーク
亜麻野屋…
悪魔祓い
伊藤彰啓
乾一輝
郷田健三
誤陵軒
山本俊博
紫雲竜越
成合英俊
西九条健一
村瀬修
中西宣充
中村寿
東條正継
破壊丸
福田光伸
●兵庫
いのうえ…
絵麻克騎
松平智史
杉本尚俊
藤田大悟
●奈良
岡田秀美
高林秀行
左ききの…
●和歌山
鞆大輔
のへほん
中尾敦
●鳥取
村雨
●島根
BOSCH
●岡山
龍炎火蓮
●広島
尸凶矛盾
ムーミア
雨森陽子
上開地喜春
椎上鴻征
●山口
西岡正宏
村木博
●香川
吉川雅人
黒岩悟浩
●愛媛
雑木林
初代達人
上田修司
朝川広志
●高知
氷雨竜
望月蛍
魔術師
●福岡
オリザン
闇
永久凍土…
柿原大樹
山口幸宏
真田京介
中本・哲彦
徳田篤
●佐賀
SAF
宮崎新司
●長崎
ひび入り卵
劉基
●大分
田舎の破…
●鹿児島
ALR
●沖縄
天照
麻寺騎南
●不明
かまえた
河合稔
高速戦艦

次回クエスト…ダークシティ 現・世界の危機

『あれ？ 私たち枝・世界に来た……のよねえ？』
人々の行きかう雑踏の中で、ネイザは立ちつくしていた。道路を行きかう車の群れ、排気ガスで霞がかった高層ビル群、くすんだ色の青空……一見、現・世界のように見えた。
「だけど変ね……なんか違うわ」
人目を避け、路地裏に入ったネイザは、誰も見ていないことを確かめると、呼吸を整え己の内なる力に念を集中した。呼吸の刻みとともに体の芯で力が膨れあがり、ネイザの周囲の大気を渦巻かせて路上のほこりを巻き上げた。
「力が使える……やっぱりここは枝・世界なんだ！」
そのとき、ネイザの背後の暗闇が突然動いた。ネイザの力に引き寄せられるように、濃密な闇がネイザの体を包み込み激しくしめあげる。だが、ネイザは多少眉をしかめただけで、さして苦しそうでもなかった。
「ったく、私は戦略家で、力仕事は趣味じゃないのよ～」
ネイザが指を鳴らすと彼女の全身から力強い波動が放たれた。まとわりついていた闇は粉々にちぎれ消え去った。
「黒の力の手の内ってわけか……けど変ね、見た目が似てるだけじゃない、世界の息吹まで現・世界そっくりなんて」
同じ頃、高層ビルの上で強風をその身に受けながら、赤の国の女王・ミラーナは己の精神を解放していた。
枝・世界の息吹と自らの精神を一体化させ、枝・世界の正体を探ろうとしていた。
「鏡だわ……」「鏡？」「この世界は、現・世界にきわめて近い位置に存在している……鏡に映った現・世界とでもいうべき世界みたい」
ミラーナはさらに世界の息吹と自分の呼吸を一体化させ、世界の正体そのものを見極めようとした。彼女の精神は体を離れ、枝・世界の波動に引かれるように世界の深淵へと向かった。そこで彼女が見たのは、限りなく透明に近い薄皮のような次元の壁の向こうに広がる現・世界の姿だった。
「まさか、ここまで現・世界に近い存在だなんて……」
その時、歪んだ力のプレッシャーがミラーナの精神に襲いかかった。ミラーナは攻撃をかわし、反撃しようとした……その瞬間、次元の壁に亀裂が生じた。
「いけないっ！」
ミラーナは反撃をあきらめ、歪んだ力を必死で振り切ると、自分の体へと精神を帰還させた。
「大丈夫ですか、陛下!?」「奴ら……現・世界まで道連れにするつもりなの？」
もしこの世界で黒の力が発動すれば……あの薄い次元の壁などたやすく破壊し、現・世界は瞬時に崩壊するだろう。
「……我が赤の国の配下の者と、他の陣営に伝えなさい！ この世界で奴らを倒します！」

☆

黒の力の者との戦いもいよいよ白熱してきた『ゲートガーディアン』。次の戦いの舞台となるのは、黒の力に魅入られた別次元の現代日本だ。今回の戦いは、その結果しだいで現・世界にまで影響が及んでしまうだけに、白の力側にとってはかなりきびしい戦いを強いられることは必至だ。
クエストを解決するのに重要なのが「立場」だ。クエストの解決法は作戦しだいで何通りも存在する。各クエストごとに用意された「立場」から自分がとりたい行動に見合うものを決め、自由記入欄で行動のフォローをするのだ。これの内容しだいで自分のキャラが活躍できるかどうかが決まる！ 「クエスト」「立場」は、タイトルでなく、その番号を応募用紙に記入すること。

Quest1 悪夢に満ちた街

●立場１ 「精神世界で戦う」
●立場２ 「現実世界で戦う」
●特殊１「人々への対応」 特殊２「対ボス戦」

いつの頃から「それ」がいたのかわからなかった。ただ気づかなかっただけで、ずっとそばにいたのかも知れない。恐怖、嫉妬、憎悪……人々の心の中に潜む負の感情。それがある日突然、実体と化して、人々の前に現れた。それは醜悪な怪物になったり、無害に見える子供や小動物に化けたりしながら、人々を襲い続けた。悪夢たちの生まれた源が自分たちの心と知らぬ人々は、それらに対抗する術を知らず、疑心暗鬼に陥り、互いに争う日々が続き、街や人の心は戦いの中で荒廃していった。
そんなある日、一人の美しい青年が街に現れ、怪物たちを駆逐して、人々の心をつかんだ。そして青年は人々に言った。「この災いをもたらしたのは……ガーディアンと名乗る者どもだ！」
青年からガーディアンを見つける力を与えられた人々は、武器をとり狩りへと動き出す。己の心の中に黒の力をそそぎ込まれ、その虜にされていることも自覚できず。
このクエストでは、黒の力に侵された人々を救い、それを操る「黒の力の者」を倒すことが目標となる。とれる立場は人々のとらわれた心を救うために「精神世界で戦う」か、悪夢の魔物や操られた人々を相手にしつつ黒の力の者を探し出す「現実世界で戦う」かのふたつだ。
精神世界でも現実世界でも、注意しなくてはならないのが「人々への対応」だ。彼らは街のどこかにいる「黒の力の者」が、あるネットワークを経由させて、街中にいきわたらせた黒の力で操られているのにすぎない。そのため、魔物相手のように力づくで排除するわけにはいかないのだ。精神世界の戦いでは、不用意に大きな力を使うと人々の精神に大きなダメージを与えることになるので、細心の注意が必要だ。精神世界で戦う場合、武器や金剛衆のメカなどは「力のイメージ」に変換されるので、通常のように持ち込み可能である。

Quest2 歪より生まれしものたち

●立場１ 「直接対決」
●立場２ 「トラップで対抗」
●特殊１「魔獣追跡」 特殊２「対ボス戦」

古来より、生物たちは周囲の環境に合わせて進化を重ね続け、環境に適応できた種だけが生き残ってきた。そしていま、ある一つの種が人間たちのまき散らした公害に敗れ、暗く冷たい地の底で滅びようとしていた。滅びの瞬間を目の前にしても「生」への執着を捨てなかったその生き物の前に、一人の少年が現れた。
「生きたいか？ それなら僕の力を受け入れるんだ」
少年は指を噛み切り、そこから流れ出す異様な力を秘めた血を生き物に浴びせた。その血をすするたびに、生き物は新たな力を体に宿していく。血の洗礼が終わった時、そこには滅びかけていた生き物の姿はなく、代わりに地上のどんな生物にも似ていない血まみれの獣がいた。
その翌日、高層ビルや地下街に無数の小動物が現れ、人間たちを街から駆逐するかのように襲いかかってきた。その動物は猫に酷似した外見をしていたが、四肢の関節がいくらか多く、それを駆使して常識では考えられない動きを見せた。その背中には、先端に吸盤、鉤爪、獣の顎などを備えた数本の触手が生え、独自の意志を持つかのように動き、人間に対して攻撃を仕掛けていた。
獣たちは多重関節の四肢を使いこなしながら、こみいった街を疾風のごとく駆け、鋭い爪と牙、触手から放たれる弱酸性の体液で次々と人間たちを倒していく。まるで自分以外の生物すべてを滅ぼすかのように……。
都市で生き、戦うためだけに進化した獣の母体を探し出し、始末することがクエストの目的となる。獣たちは決して都市から出ようとしないので、直接対決にしろトラップを張るにしろ、相手に有利な都市内で戦うことを念頭に置く必要がある。母体は都市のどこかに潜み、黒の力によって暴走させられた生存本能のおもむくままに獣たちを生み出しているので、探し出してしかるべき措置をとらなければ、クエストの解決はならない。

Quest3 ダークサイドグラップラー

●立場１ 「闘技場で戦う」
●特殊１「対黒の力対策」 特殊２「対チャンピオン戦」

戦いを求めるのは、決して消し去ることのできない人間の本能なのかもしれない。都市の地下深くに密かに造りあげられた巨大闘技場には、今日も戦うことに悦びを見いだす者、そして彼らが血を流すさまを見て楽しむ者たちが群れ集っていた。だが、そこに集う者たちは気づいていなかった。闘技場によどんだ力の波動が……「黒の力」が満ちていることに。
「黒の力の者」の手で作られた地下闘技場の中は、参加者や観衆の闘争心や残虐な心を際限なく吸い込んでいく。そして、その力を強く濃く凝縮させていき、人の心はおろか、世界そのものさえも黒の力で染めあげようとしていた。闘技場から解き放たれようとしている、濃密で巨大な「黒の力」を消滅させる方法は、この邪悪な戦いの場で「白の力」をふるうことで黒の力を弱体化させ、闘技場の心臓部であるチャンピオンを倒すことのみだ。邪悪な力と、それに侵された戦士たちが待つ闘技場……敵の手の内で、ガーディアンたちのバトルが幕を開ける。
このクエストは、地下闘技場でおこなわれる非合法の格闘大会に参加し、黒の力のしもべと化した闘技場の戦士や他のガーディアンと戦いながら、最後の敵「黒のチャンピオン」との最終決戦に持ち込むのだ。ここでの大会には細かい規定はなく、あらゆる武器や力の使用が許される。超力衆の魔法や獣力衆の魔獣召喚、金剛衆のキャラが搭乗型のマシンなどを持ち込むことも可能だ。
特殊１は黒の力に支配された戦士と、特殊２は黒の力の者と戦う際に使用するスキルを書き込むこと。黒の力に支配された戦士は闘争心の権化となっているので、決して退くことなく立ち向かってくるので注意が必要。作戦次第では黒の力から解き放つことも可能だ。黒のチャンピオンの戦法は格闘戦主体で、長い間合いをとる相手に対しては、黒の闘気を操り遠距離攻撃を仕掛けてくる。

●●●ゲートガーディアンズレポートルーム●●●

●ヤッター!! 前回のクエスト3でID獲得！ 一番参加者が多かったのによくとれたよなあ。しかも私の作戦とは、「護法大佐より早く魔獣を召喚し操ろう」作戦であって、〝鍵〟を取得したエルミネイトさんの作戦をブチこわす可能性もあった（実際、かなり手こずったのは私のせいかも？）だけに、IDもらってよいのでしょうか？ まあ、話をおもしろくしたためにもらえたと解釈しておきます。
P.S.今頃ID取り消しというのはなしですよ。

〈神奈川県・鈴木康能・GE092〉

※鈴木さんは自由記入欄による修正をくわえる前は、もっと上位にいましたが、上記のような事情のために37位になっています。

●ワテは黒の力の者に召喚された魔獣だす。あの日ワテは仲間たち「101匹魔獣ちゃん軍団」とほこらの周りを警備してただ。大刀ができれば任務完了だったのだす。ところがっ！ 大刀ができあがったとき、どこかから忍び込んだガーディアンにそれを奪われただ。ワテは仲間とガーディアンを必死で追っただ。何度も振り切られそうになっただが、ついに追い詰めただ。この先にはワテらがしかけたワナがたっぷりあるだ。……かかっただ！ 大爆発とともにガーディアンと大刀は宙にふきとび……大刀は……ショックでポッキリ折れちまっただ。それで、ワテらは召喚解除（クビ）になっただ。〈神奈川県・Y－S・GF501〉

※今回のクエスト1のミニストーリー（ですけど大刀は折れませんでした）。

●拙者は激しく後悔していた。「やはり棄権すべきだった」そもそも此の度の武術大会は最初から異常だった。参加者の7割が南蛮人なのだ。彼奴等は妖術・おぞましい妖魔・連発銃などで武装しておるのだ。しかも弾丸の雨をかいくぐり相手を倒す者のなんと多いことか！

そして拙者の相手は、奇妙な音のする鎧に身を包み肩に大筒を担いだ男であった。嗚呼、拙者の運命や如何に!?

〈大阪府・黒羽騎・GC110〉

※こちらはクエスト3のミニストーリー。つづいてチョイネタ3本。

●武術大会か。ふっふふふ、ついに人が斬れる。雑魚ではなく力のある奴がな。なに？ 人殺しは御法度だと。……まあしかたないか（でも、事故ならしょうがないよな、事故なら）。

〈東京都・OCCUPY・GB094〉

●見かけはふつうのクソジジィ、そして年の割にお茶目な性格、なにより配下のお祭り集団……きっとワーズワースの特殊能力は『印籠』にちがいない。

〈大阪府・S－AGE・GC503〉

●やはり今回は特別能力のところに、〝魅力〟〝淡〟〝奥義〟で「印籠」や「桜の刺青」を書いてくるキャラクターが多いにちがいない。

〈茨城県・オーエン＝ノルマン・GE502〉

※以下は「ゲートガーディアン」の世界設定を体験談や調査レポートの形で報告してもらうコーナー〝ワーズワースの内庭〟。今回は「黒の力の者」の分析レポート

●エルスト＝ゾ＝ラフムより、ワーズワース記録部ならび

▲東京都・睦月（GA506）恩師の仇を討つべく武術大会に出場。

▲石川県・T－TA（GA505）剣のかまえがきまってます。

▲神奈川県・雲薙えいじゃ（GA078）もしかして、刀剣フ○チ？

▲大阪府・ラフレシア（GB606）そんなTV時代劇もありました。

▲岐阜県・勝浦靖彦（GD618）封魔衆の元気娘、今回はシリアス。

◀神奈川県・I・C・S（GB503）異様な迫力の輝龍斎。黒の力の者も大変。

▲鹿児島県・天翔華（GD606）クエスト1に出てほしかった（笑）。

▲神奈川県・Ben（GE601）サイバリ○ンに似たハ虫類型メカ。

▲兵庫県・氷狼の聖歌（GC615）軍師様の今月のお言葉。

▲福島県・樹乃（GF601）今月のお約束ネタ代表。

▲京都府・Leo（GB617）目的地のメッカにつくのはいつ？

◀埼玉県・ZAG・NIC（GA504）挑発的なガーディアンにおとぼけなサル型「お守り」。

◀埼玉県・若林龍揮（GF502）かわいい魔獣。どんな能力を持っているのですか？

▲神奈川県・わんだほい（GE604）ジジコン（失礼）っ子とは意外。

▲奈良県・げるちゃん（GE613）黄の国のバイオ技術の薬物を使用。

▲埼玉県・トラジャ（GC601）属性・濃の呪術師でしょうか。

◀神奈川県・孝鳳風（GA507）緊迫感ただよう武術大会イメージイラスト。

◀宮城県・鱈ちり五助（GA5ーー）待ち＆ハメは、しちゃだめですよ（笑）。

▲秋田県・市藤にたか（GA010）露出度の大きな今回の〝鍵〟（笑）。

▲和歌山県・田中裕馬（GE605）アレンファルト陣営の魔導師。

▲東京都・五菱清隆（GB080）前回クエストはお見事でした。

◀愛知県・水明（GA5ーー）作戦が成功したかどうかは、77ページ参照。

イラスト選者・えいる便り

当コーナーに複数のハガキを送る場合、封書でのまとめ送りもOKです。角8の封筒なら定型内なので80円切手で送れて便利。ただ、イラストハガキは複数送られても1枚しか掲載できません（ごめんね）。それから横長のイラストは競争率がとても高くなってます。

に「黒の力」と敵対するすべてのガーディアンに緊急報告。

現在確認されている「黒の力の者」は、

- 少年＝夢幻迷宮の少年＝精神系魔法の名手
- 女性＝宵闇男爵＝体術の達人
- 屈強な男＝護法大佐＝招喚系魔法の使い手

今後も黒の力の者の作戦はこの3名によって行われるものと思われる。ガーディアン諸君には、各クエストの背後にひそむ黒の力の者が誰かを予測した上で、敵の能力に対応した作戦を立てられたい。ちなみに、前回の配置は

- 少年＝志士たちの暗闘
- 女性＝猛き者どもの宴
- 屈強な男＝聖と魔の剛刀　と推測される。

〈大阪府・東口悟・ＧＦ５０２〉

※最後にＱ＆Ａ。

Ｑ：所持していても、クエスト行動欄で使用しなかったキャラクターのスキルはムダになるのか？

Ａ：クエスト行動におけるスキルとは、特定の状況下で重点的に使用するものを表します。したがって選択されなかったスキルがクエスト中まったく使用されずに、ムダになってしまうということはありません。ただし、使用頻度はかなり減ることにはなります。

Ｑ：移動や戦闘などのクエスト行動にメカを使う場合、必ず「メカ製造」「操縦・操作」を選ばないといけないのか？

Ａ：上記のスキルにかぎらず、ある行動をとるのに適切なスキルを持ち合わせていない場合は、その行動にもっとも影響をおよぼすと思われる基本能力値を使用します（例・ギャンブル→運命力）。ですから、できない行動はないといえますが、同じ行動でも基本能力値を使って行動するより専門スキルを所持して行動した方が有利ではあります。

Ｑ：属性と基本能力値との間にはスキルのような相性はあるのか？

Ａ：とくにありません。

Ｑ：入手した〝鍵〟やパワーカタリストはキャラクターの特別能力にしなくてはいけないのか？

Ａ：そのような制限はありませんが、入手を契機に特別能力に〝鍵〟やパワーカタリストを組み込むことは可能です。

※78～79ページの文章およびイラスト採用者には、＋5ポイントのボーナス（詳しくは81ページ参照）。

インフォメーション TO ガーディアン

誌上ゲーム『ゲートガーディアン』は、参加者ひとりひとりが主役であり、創造主です。クエスト、既存陣営や真・世界、枝・世界の設定、陣営の行動方針の提案など、これら『ゲートガーディアン』に関するあらゆる投稿を募集しています。もちろん、通常のイラストや文章（チョイネタや400字程度のミニストーリー、その他なんでも）投稿も大歓迎。宛先は「〒101東京都千代田区神田神保町2の22の11　メディアワークス電撃王編集部　ゲートガーディアン係」まで。今回の締切は4月末日（消印有効）。※投稿の際、ＩＤを持っている場合はその番号を、持ってない場合も「ＩＤなし」と必ず明記してください。

▶栃木県・西森一佑（ＧＡ５０１）セリフが渋いだけになお笑える服部半・象。

▲東京都・東次郎＆静岡県・くろま部真〝江戸の花〟といえば……。

▲静岡県・秋久慶成（ＧＤ616）ブレスレットが気になります。

▲千葉県・とりあたまの人（ＧＡ620）因縁の対決結果は73ページ。

▲愛知県・草原水面（ＧＡ607）これぞ日本武士の真骨頂。

▲宮城県・外導丸（ＧＦ605）戦闘命・修羅道一直線のガーディアン。

▲大阪府・大森鋭貴（ＧＣ616）男性キャラも◎。もっと描いて。

▲千葉県・秋風まさゆき（ＧＢ604）思う存分暴れられました？

▲神奈川県・おさかな（ＧＦ606）近頃、破壊的な守護者が多いです。

▲岡山県・たいらい（ＧＦ607）三国志の廟統仕官場面のパロ。

▲神奈川県・ムク太郎（ＧＤ606）「影の軍〇」。後ろは千葉〇一？

▲愛知県・夜土麻雄（ＧＦ608）クールというより動じない性格。

▲長野県・煌く夜空の贈り物（ＧＦ609）メルヘンタッチな守護者。

▲茨城県・ふうし＆長野県・竜騎かむら　次回も参加よろしく。

▲千葉県・脳みそホエホエ（ＧＥ611）現世界の反動が出てるの？

▲三重県・けんさく（ＧＦ612）草をくわえたしぐさがしぶい。

◀大阪府・さんとお・たけし（ＧＢ０９５）左上のセリフがよく似合ってます。

▲秋田県・五十鈴飛鳥（ＧＦ613）どんな番組を見てたのでしょうか？（笑）

▲京都府・ネフェル（ＧＤ501）全員で水〇黄門のコスプレ（約1名を除く）。

▲東京都・伽城弥梢（ＧＦ614）作戦はうまくいきましたか？

▲静岡県・仲沢ともえ（ＧＤ601）キャラに愛があればだいじょうぶ。

▲秋田県・沙優樹乃美＆神奈川県・永野芳帆　獣力衆コンビ？

※合作イラストのＩＤ：東次郎＝ＧＦ603、くろま部真＝ＧＦ604、ふうし＝ＧＦ610、竜騎かむら＝ＧＦ611、沙優樹乃美＝ＧＦ615、永野芳帆＝ＧＡ616

ガーディアンの所属する陣営について

ゲートガーディアンの真の目的は何か。記憶が不完全ないま、まだそのすべてを知る者はいない。わかっていることは全員の魂の故郷である真・世界の封印を解くためには「鍵」のようなものが必要であるということ。それらがこれから訪れる枝・世界にちらばっているということ。枝・世界は世界ごとにまったくちがう様相を見せるパラレルワールド（ある世界は剣と魔法のファンタジー世界、別の世界は超光速の宇宙船が銀河宇宙を駆け巡るスペースオペラ世界、また別の世界は忍者やサムライが闊歩する時代劇的な世界というように）であるということ。その「鍵」本体もしくはそのカケラである力の源「パワーカタリスト」を手に入れることによって、真・世界での本来の自分の力の一部を取り戻し、さまざまなことを思い出していくということ。なぜ真の記憶をいま取り戻したのか、封印を解くことによって何が起こるのかはまだわからない。それはさまざまな枝・世界を訪れ、記憶をだんだん取り戻していくことにより明らかになっていくことであろう。またそのなかで、前世での宿命的な恋人や親友、または不倶戴天の宿敵などに出会うこともあるはずだ。そして、自分が何のため、誰のために冒険を続けるのか、そして自分自信が何者なのか、それもいずれはわかるはずである……。

☆

何のため、誰のために冒険を続けるのか、その答のひとつが「陣営」である。それは、真・世界での故国の仲間たちや同じ信条を持つ仲間たち。それぞれの陣営にはリーダーと呼べる人物がいて、そのカリスマとパワーによってその陣営を率いている。しかしそのリーダーもいまだ完全な覚醒はしていない。リーダーも自分自身がリーダーだと思い出してはいないのだ。陣営を率いて意志を伝えているということすら自覚はしていない（無意識のうちに指令は行っている）。それも冒険を重ねるうちに思い出していくことになるだろうし、陣営の参加者としてもリーダーの覚醒を促すことは重要な使命ともなる（もちろんそのリーダーが実は自分自身だったということもありうる）。記憶を取り戻していくと、実は自分はその陣営に敵対するものだったということを思い出すかも知れないし、陣営リーダーの側近だったことを思い出すかもしれない。パワーを手に入れ、記憶を取り戻していくことで、その所属する陣営も自分自身もより強くなることができるのだ。

以下のものが現在ある陣営。覚醒が不完全な現在は、リーダーの名前はわかっていてもそれが現・世界では誰なのかはわかっていない。なお、名前のあとのカッコ内の属性はその陣営でより力を発揮することができる属性（もちろんキャラクターがそれ以外の属性を選んでもかまわない）。どの陣営に属するか、番号と名称を記入すること。どれにも属さない場合は空白のままにしておくこと。

1・赤の国（超力衆）

真・世界を代表する四大国のなかでは、最古の歴史を誇る魔法王国であり、成熟した社会と絢爛たる文化を誇っていた。女王はその天性の魔力と行動力でその名を真・世界に轟かせた女傑ミラーナである。「黒の力」の正体については、なぜか詳しい言及を避けている。その一方で、「黒の力」と全面対決すべしと檄をとばし、さらに他の三大国に対しても、結束して事にあたろうと、四大国同盟を提唱している。それまで時間の問題と思われたグリス陣営との同盟締結は無期延期され、両陣営間は距離をおくこととなった。

2・青の国（剛力衆）

真・世界最強の武闘国家とうたわれ、各領主がそれぞれに独立した軍隊を持っていた。若い国ゆえに内紛が絶えず、真・世界が封印される直前も国が二分された状態だった。最近、13選王侯のひとりエリザティンなど大物の覚醒が相次いだが、かえってそれがまとまりかけていた陣営を再び混乱状態に戻す結果となった。もはやこの混乱を収拾するには外部からの力を借りるしかなく、どの陣営と結ぶか国民ひとりひとりが選択をせまられている。

3・緑の国（獣力衆）

赤の国と同様に、こちらも古い歴史を誇る魔法王国である。ただしこの国の主たる魔法は、動植物の制御や、別の次元より魔獣を呼び出して使役する招喚魔法である。政治体制はゆるやかな枠組みの王政で、四大国のなかでは非常に安定した存在だった。しかし「黒の力」の招喚魔法に関しての研究がなかなか進まず、何らかの手を打たなければ対策が立てられないと陣営内に焦りの色が見え始めた。

4・黄の国（金剛衆）

四大国のなかではもっとも革新的で若い国で、鉄からメカを作り出し、それに魔力を付与することで驚異的な性能を引き出す技術がこの国では剣や魔法以上に広く受け入れられていた。国の体制は立憲君主制で、王はいるが統治はせず、実権は議会が握る。

ゲートガーディアンへの参加と応募方法

●『ゲートガーディアン』への参加方法：さまざまなパラレルワールドでのさまざまな冒険をテーマとする、読者が主役の誌上ゲーム『ゲートガーディアン』。83ページの応募用紙を切り取るかコピーをとって記入し、82ページの応募券（コピー不可）を貼り、81ページにある住所に送るだけで誰でも参加できる。名前と住所は参加する人のものを記入する。ペンネームの場合も名前の欄に本名を併記しておく（どちらがペンネームかはっきりさせておく）こと。

●キャラクターデータ：ゲームのなかでの参加者の分身となるのがキャラクター。真・世界名、現・世界名、通称（別名）は自由に決めて記入すること。

性格は文字どおりそのキャラクターの性格で、行動パターンに大きく影響する。性格は82ページの表①から最大3つまで選ぶことができる。レベルは性格の強さで1から3までで3がもっとも強く、2が平均、1は普段は隠されているがいざとなったら出る性格。**番号と名称、レベルの数字を書き込むこと。レベルの数字の合計の制限はない。**また、同じ性格をレベルを変えて選ぶことはできない（例：クール・レベル1、クール・レベル2を同時に選択する）。

能力値はキャラクターの基本的な能力面での個性。**8つの項目があり、そこに合計200ポイントを割り振って記入すること（最低1、最高99）。**

スキルは専門的な知識や能力、技術のこと。持っているアイテムや装備の特性も、このパラメータとして表現している（たとえば、攻撃力の高い剣をそのキャラクターが持っていると設定したいのなら、剣術のスキルに高いポイントを割り振ればよい）。スキルには、属性との相性がある。82ページの表③、良の欄にある属性はポイントの効率がよく、悪の欄にある属性は効率が悪い（属性に関しての詳細は後記参照）。特別能力はそのキャラクターだけが持つオリジナルの力。キャラクターの能力を一定時期引き上げる（上昇する時期・上昇幅はタイプによってことなる）。【能力】はキャラクターの基本能力値のどれを使う能力か、【属性】はその能力の特性、【タイプ】はその能力のあらわれよう。たとえば、ピンチのときに精神系魔法に対する防御力を上昇させたければ、能力は意志力、属性は超力衆、タイプは奥義を選択する。**スキルは82ページ表③から選び、その番号と名称を記入する**（選べるスキルの数は最大で10種類まで）。**特別能力は、能力、属性、タイプを82ページの表④・⑤・⑥から選んで、その番号を記入する。スキルおよび特別能力のポイント欄には、合計で150ポイント（IDナンバーを持つことによって上限は上がる）を割り振る（ひとつの記入欄につき最低1、最大80）。**ポイント数が多いほどそのスキル（特別能力）の効果が高いということ。

●所属陣営&属性：キャラクターは、その力の性質を表す属性を持ち、また上記の陣営のうちの、ひとつに所属することができる。**陣営に所属するなら、その番号と名前を書くこと。**所属陣営には特定の属性をより強化する効果がある。しかし、その陣営に属するからといって、その属性を使わなければならないわけではない。**陣営に属さない場合は陣営欄は空欄のままにしておくこと。濃淡、動静、元属、衆は83ページの表⑦～⑩より必ずひとつ選んで、番号を記入する。**

●クエスト行動：行動欄についての詳細は77ページを参照のこと。まず**どのクエストに参加するかを選んで、その番号を記入すること。**クエストの条件をよく読んで、そのクエストで**どの立場に属するかも選んでその番号を記入。**その下の記入欄は、参加するクエストでそれぞれ起こりうる状況下において、どのような行動を取るかを記入するための欄。状況は、すべてに共通するものとして、情報、戦闘、移動があり、それぞれの特異な状況の特殊1、特殊2がある。情報とはそのクエストのさまざまなデータや情報に関する収集局面、戦闘は戦いが起こった場合、移動は場所の移動全般。特殊1と特殊2に関してはクエスト解説を参照。**主スキルは、自分が持っているスキルのどれを特にその局面で使うか番号を書き込むこと**（使うとかえってデメリットしかない場合もある）。これは自分が持っていて1以上のポイントを割り振ってあるものしか使えない。**助スキルはサブとして使うスキル。これは自分が持っていないスキルでも可。番号をひとつ記入すること。**どち

「黒の力」打倒を正式に宣言し、今回の戦いでも大きな戦果を上げた。そこで帰還後の覇権掌握を決定的にすべくネイザ陣営との同盟を発表する一方で、赤の国の同盟提言は黙殺した。

51・グリス・インビエルノ(静)

闇の女神ヘカーテをあがめる教団の巫子。光と闇のバランスを保ち、世界を安定させることを己の使命としている。今回、灰色の守護者のひとりジュピター・ゼネスが"鍵"を獲得した結果、「黒の力」打倒の強力な切り札を握ったらしい。封魔・ジュダ陣営にその旨を伝えて戦闘態勢を整えている。

52・封魔小太郎(濃)

類まれなる戦闘力と策略の持ち主。強さへの過信や己の野心を捨て、加担した陣営の勝利のみを追求する剛力衆中心の戦闘・諜報集団『封魔衆』を束ねる長である。今回は諜報活動に力を注ぎ、めだった活躍はみせなかったが、グリス・ジュダ陣営と連絡を密にして対「黒の力」戦線の強化をはかっている。

53・陸堂浄人(動)

若き超力衆の戦士集団「アルゼイタル」のリーダー的存在。クールな中にも熱い情熱を秘めた青年で、真・世界のためなら他の世界を滅ぼすと公言することもある。「黒の力」との接触をはかるというその行動に反発するものが現れたせいか、めだった動きはみられなかった。陸堂を心配するがゆえの今回の反発を彼自身がどうとらえるかによって、陣営の今後が大きく左右されることはまちがいない。

54・ネイザ(淡)

驚異的頭脳で練った知略を金で売りあるく天才少女で、プライド高き楽天家。同好の氏を集めて始めた「軍師派遣業」は相変わらず好調。今回は留宇翔のカタリスト獲得と、ブレーン・フォックスの活躍でその力を見せつける。黄の国との同盟については通常の契約と変わらないことを強調しているが、強力なバックボーンを得たことにはかわりはない。

55・アークライン・フォレスター(濃)

自然を愛する国・フォレスター王国の王で、自然を破壊する国を敵視し他国に戦いを仕掛ける過激な活動家でもある。自然の敵である「黒の力」に対して徹底的に戦うことを宣言したが、ジャンマ陣営とのにらみ合い状態から脱することができずに、今回めだった動きはとれなかった。あらゆる同盟を拒否し、単独で戦い続けようとする姿勢は相変わらず。

56・ジュダ・ペンドラゴン(動)

青の国の豪族集団『闇鬼(ダークエルフ)』のリーダー。独立国家を作ることを夢見る、部下思いの好人物。グリス・封魔陣営と同盟を結び、対「黒の力」戦線の一翼をになう。そのため青の国の勢力吸収活動は一時中断状態に。また陣営内組織強化のために称号制を制定、リュウキ・K・トロン(GE014)が『幻龍将』に任ぜられた。

57・リューナイリン(水)

「水の司」と呼ばれる水に精通した一族の少年。水に関する魔法はほとんど使いこなす。今回は「黒の力」の正体解明のために活発に動き、なかなか進まない緑の国の研究プロジェクトを外部から引っ張る形となった。

58・ジャンマ・アシュタミー(土)

自然と一体化した独自の文化体系を持つ小国家・アマラーヴァティの王。武勇の誉れ高く自ら「神槍」を手に民と自然を守るべく戦いの場へ赴く行動派でもある。今回はアークライン陣営の牽制のために活発に動くことができなかった。

59・アレンファルト(濃)

かつて純粋な魔力研究機関「輝きの森の魔導学館」を設立したが、赤の国の干渉により強制解体されたため、赤の国に敵対意識を持っている。陣営のシンボルアイテムとして漆黒の杖を持つ故に「黒き杖派」と呼ばれ、学館の復興と赤の国への報復を狙っている。今回は表面上は静かだったが、影で活発に動き回り「黒の力」の正体をつかんだとも噂されている。

60・ワーズワース(中立)

真・世界各地の伝承・見聞を集め記録していた、すべてに対して中立な情報収集組織〝WORDS〟の長で85歳の老人。今はこの真・世界への帰還の旅の記録を作るために活動している。あくまで記録のための〝鍵〟の獲得と「黒の力」への接触をめざしたが、今回は失敗に終わった。これを受けて、陣営内には「あまり深入りせずに、他陣営を介しての取材活動に終始しては?」との意見もでている。

※今回、陣営への提言をしてくれた、**埼玉県・雅明(GB076)、山口県・ルシフェル(GE503)、兵庫県・木村小夜(GF504)、神奈川県・闇河和魔(GF505)**には、+5ポイントのボーナスポイントをさしあげます。陣営への提言の募集は引き続きおこなっています。

らのスキルも同じものを複数の状況下で使うこともできるし、何も使わないことも可(何も使わない場合、そこは空欄のままにする)。ただし、**同じスキルをひとつの状況下で主と助の両方にいちどに使うことはできない**。パワーは、どれを重視して行動を行うか。**合計で100ポイントを割り振ること(最低1)**。

●自由記入欄:応募用紙内右の空欄は自由記入欄。キャラクターの設定(持っているアイテムや生い立ち、真・世界での記憶の断片など)や、今回の世界全体や参加したクエストに対しての行動や思考についてなど、数値の記入だけでは表せない部分を文章やイラストで自由に補足すること。自由記入欄に書かれたことは、最終的なゲームマスターによる判定を有利にすることがある。たとえば、コンピュータ処理上では同じポイントを取っていた場合、この欄がおもしろかったり、よく考えてあったりした場合のほうが最終的なポイントは高くなることもある。

●IDナンバーについて:前回までのゲームでIDナンバーを得て、それを使う場合IDナンバー欄にその番号を書き込む。クエストで得た場合は獲得した時のキャラクターでなければ持つことはできないが、投稿で得た場合は自分のキャラクターのどれに持たせてもかまわない。その場合でもいったん与えたIDを他のキャラクターに与え直すことはできない。クエストと投稿で得たIDの両方をひとりのキャラクターに与えることも可能。その場合は両方の番号を記入すること。ひとつのIDを複数のキャラに持たせることは不可。IDナンバーを持ったキャラクターはスキル・特別能力に割り振るポイントの上限が増える。増える度合いについては下記参照。

- **〝鍵〟を1回獲得するごとに50ポイント増。**
- **〝光〟および〝パワーカタリスト〟を1回獲得するごとに30ポイント増。**
- **9月号結果発表クエストの2～20位、それ以外の号での結果発表クエスト2～40位は10ポイント増。**
- **ガーディアンズレポートに文章・イラストが1回採用されるごとに5ポイント増。**

獲得したボーナスポイントは以後ずっと有効であり、重複使用も可(例・1月号クエストで獲得した5ポイントと3月号の10ポイントの合計15ポイントを5月号クエストで使用する)。

●宛て先ほか:以上を書き込み、応募券も貼ったら、封筒に入れ(ひとつの封筒には1枚しか応募用紙を入れないように)、「〒350-11埼玉県川越市脇田本町15の19ニューパレスビル新館4F(株)アクト・ジャパン内『ゲートガーディアン』参加係」まで送ること。**今回の締め切りは4月18日(消印有効)。**

※沖縄県のみ締切は4月19日

ゲートガーディアン・チャート集

表①・性格

①	熱血	⑥	軽薄	⑪	不精	⑯	おだやか	㉑	泣き虫	㉖	お人好し
②	クール	⑦	ハデ	⑫	コマメ	⑰	凝り性	㉒	負けず嫌い	㉗	陽気
③	おしゃべり	⑧	地味	⑬	ドジ	⑱	淡白	㉓	高飛車	㉘	陰気
④	無口	⑨	慎重	⑭	しっかり者	⑲	短気	㉔	心配性	㉙	楽天的
⑤	まじめ	⑩	無謀	⑮	わがまま	⑳	おっとり	㉕	人見知り	㉚	頑固

表②・基本能力値

体力	耐久性や持続力など肉体的な強さ
敏捷性	さまざまな行動の素早さ。身の軽さ
意志力	ここ一番での気力や意志など精神的な強さ
運命力	運命の流れを引き込む力。幸運度
腕力	肉体的な面での力の強さ。肉体的な攻撃の強さ
知力	精神的な面での力の強さや知識の多さ
魅力	他の者に与える影響力、人などをひきつける力
感応力	さまざまな事象を考える力。五感の強さ

表③・スキル

No.	スキル	良	悪	効果	No.	スキル	良	悪	効果
①	物理系魔法	超力	剛力	炎、冷気など、直接相手を攻撃する類の魔法	⑳	社交・気品	静	動	身分の高い相手とつきあうための作法などが身につく
②	精神系魔法	超力	剛力	催眠術など相手の精神に影響を与える類の魔法	㉑	歌舞音曲	静	動	楽器演奏や歌・ダンスがうまくこなせる
③	防御系魔法	超力	剛力	魔法の障壁などを作り出して身を守る類の魔法	㉒	家事全般	静	動	家事がうまくこなせる
④	移動系魔法	超力	剛力	瞬間移動、飛行など特殊な移動を可能にする類の魔法	㉓	ゲーム	濃	淡	ポーカーなど、さまざまなゲームをうまくこなせる
⑤	剣術	剛力	超力	刀剣類など刃のついた武器をうまく扱える	㉔	演技・変装	濃	淡	演技や変装をうまくこなせる
⑥	格闘技	剛力	超力	肉体を使った戦いがうまくなる	㉕	方向感覚	濃	淡	密林やダンジョンでも正確な方向を把握できる
⑦	棒術	剛力	超力	メイスなど棒状の刃のない武器をうまく扱える	㉖	罠知識	濃	淡	罠の解除や設置をうまく行える
⑧	体さばき	剛力	超力	身のこなしがうまくなる	㉗	分析	淡	濃	その場の情報を元に、状況の分析を正確に行える
⑨	召喚系魔法	獣力	金剛	異なる次元から魔獣・精霊などを呼びだし使役できる	㉘	言語感覚	淡	濃	異国語をうまく話したり意味を理解することができる
⑩	動物制御	獣力	金剛	動物をうまく扱ったり、意思の疎通が可能になる	㉙	推理・直感	淡	濃	推理や直感がさえる
⑪	植物制御	獣力	金剛	植物を操ったり、意思の疎通が可能になる	㉚	歴史	淡	濃	歴史関係の知識が必要な調査などに役立つ
⑫	召喚解除	獣力	金剛	魔獣・精霊を元の世界に強制送還する	㉛	軽業	風火	なし	アクロバット的な動きができる
⑬	メカ製造	金剛	獣力	さまざまなメカニックを作り出せる	㉜	手先技術	水風	なし	手を使った細かい作業がうまくできる
⑭	無生物活性	金剛	獣力	物にかりそめの命を与えて一種のゴーレムを生み出す	㉝	軍事知識	火金	なし	効果的な戦略・戦術が使える
⑮	操縦・操作	金剛	獣力	メカニックをうまく扱える	㉞	天文・気候	土水	なし	星の動き、気候から、それに関する情報を得られる
⑯	素材探査	金剛	獣力	正体不明の物体の成分などを調べることができる	㉟	地勢知識	金土	なし	土地の様子などから、それに関連する情報を得られる
⑰	政治	動	静	政治関係の交渉がうまくなる	㊱	精神集中	なし	なし	さまざまな局面で集中力を高めることができる
⑱	交渉・会話	動	静	対人交渉や会話がうまくなる	㊲	治療	なし	なし	怪我などの治療を効果的に行える
⑲	煽動・演説	動	静	聞く人の心を動かし、操ることができる	㊳	金銭所有	なし	なし	人並みより多いお金を得ることができる

表④・特別能力・能力

①体力、②意志力、③腕力、④魅力、
⑤敏捷力、⑥運命力、⑦知力、⑧感応力

表⑤・特別能力・属性

①濃、②淡、③動、④静、⑤風、⑥水、⑦土、⑧火、
⑨金、⑩超力衆、⑪剛力衆、⑫獣力衆、⑬金剛衆

表⑥・特別能力・タイプ

1	奥義	クエストがうまくいってないときに、能力を引き上げる。 大きな効果を得られることがあるが、大失敗するときもある
2	お守り	確実に能力を引き上げるが、他と比べて効果は低い。 クエスト中ずっと効果がある
3	パートナー	キャラとは別の人格を持ち、常にキャラに付き添って、助ける（例・しゃべる剣、ペットなど）。効果は奥義とお守りの中間だが、ときおり失敗することもある
4	封印	ふだんは能力を抑えて、ここぞという場面で能力を引き上げる。パートナーと同程度の効果で成功確率も高いが、通常時は指定した能力値が引き下げられてしまう
5	ポーション	奥義と同程度の効果で、失敗の確率も奥義よりは低い。 ただし、1度のクエストで1回しか使用できない

応募用紙記入シークエンス

①下の応募券を切り取って（コピー不可）応募用紙に貼る
②自分の名前と住所を必ず。あったらペンネームおよびIDナンバーを記入する
③参加キャラの真・世界名、現・世界名、通称を自由に決めて記入する
④性格を表①の中から1～3つ選び、そのレベル（最低1・最高3）を決めて、性格の番号とレベル数を記入する
⑤基本能力値8項目に合計200ポイントを割り振る（最低1・最高99）
⑥表③より所持するスキルを選び、その番号を記入する（最大10個）
⑦表④・⑤・⑥より特殊能力の基本能力値・属性・タイプをそれぞれ、ひとつずつ選び、番号を記入する
⑧選択したスキルと特殊能力に合計150ポイントを割り振る（最低1・最高80）
⑨80～81ページの「ガーディアンの所属する陣営について」より陣営をひとつ選んでその番号を記入する。選ばない場合は陣営欄は空白に
⑩表⑦・⑧・⑨・⑩より属性をひとつずつ選んで、その番号を記入する
⑪77ページより参加するクエストとキャラの立場をひとつずつ選んで、その番号を記入する
⑫クエストでの活動5項目の主スキル・助スキルをひとつずつ選び、その番号を記入する（主スキルは⑥で選んだスキルの中から、助スキルは主スキルに選択したもの以外の中から選ぶ）
⑬クエストの活動項目5つに合計100ポイントを割り振る
⑭自由記入欄にキャラの細かい設定やクエストの活動内容の補足を記入
⑮応募用紙を封筒に入れ、81ページにある宛先を正確に書いて、4月18日までにポストに投函する

◉記入例（陣営はダミーです）

ゲートガーディアン応募用紙

応募券を貼ってください

名前	電撃太郎	※この欄には何も書かないでください	
住所	東京都千代田区神田神保町	IDナンバー	

■キャラクターデータ

真世界名	マックス・ラムダ
現世界名	電撃次郎
通称	雷のジロー

●キャラクターの性格

番号	性格名称	レベル
1	熱血	3
3	おしゃべり	3
5	マジメ	1

●キャラクターの能力値

体力	35	敏捷力	12
意志力	50	運命力	35
腕力	20	知力	20
魅力	8	適応力	20

●キャラクターのスキル

番号	スキル名称	ポイント
23	ゲーム	7
25	方向感覚	8
27	分析	10
37	治療	15
5	剣術	30
9	招喚系魔法	20
10	動物制御	5
16	素材探査	5

●キャラクターの特別能力

名称	炎獣リング		
能力	3	属性	8
タイプ	3	ポイント	50

■自由記入欄
炎の獣を召喚する。
冒険家としての地位を
高めるため、未知の
領域に積極的に踏み込む。

■クエスト行動欄

クエスト	2	立場	1

	主スキル	助スキル	パワー
情報	23	21	20
戦闘	9		25
移動	9	7	25
特殊1	16		18
特殊2		5	2

■所属陣営＆属性

陣営	99	ダミーグループ	
濃淡	1	動静	3
元属	2	衆	4

ゲート
ガーディアン
応募券⑤

表⑦・属性・濃淡

1	濃	陰、暗さ、衝撃といったイメージを持つ、暗黒の力を扱うのに長けている
2	中立	どちらにもかたよることなく両方の力を扱えるが、そこそこ程度にしか使いこなせない
3	淡	光、明るさ、波といったイメージを持つ。光の力を扱うのに長けている

表⑧・属性・動静

1	動	動乱、混沌、誕生といったイメージを持つ、激しさに満ちた力を扱うのに長けている
2	中立	どちらにもかたよることなく両方の力を扱えるが、そこそこ程度にしか使いこなせない
3	静	秩序、静寂、死といったイメージを持つ、穏やかな力を扱うのに長けている

表⑨・属性・元属

1	風	風、空などのイメージで「自由」を象徴する
2	水	水、氷、霧などのイメージで「冷徹」を象徴する
3	土	土、大地などのイメージで「安定」を象徴する
4	火	火、炎などのイメージで「熱き魂」を象徴する
5	金	鋼、雷などのイメージで「破壊」を象徴する

表⑩・属性・衆

1	超力衆	精神の力が優れ、魔法に長けている
2	剛力衆	肉体の力が優れ、格闘や武器の扱いに長けている
3	獣力衆	精神の力が優れ、異次元より魔獣を召喚し使役する技に長けている
4	金剛衆	ゲートの力を組み込んださまざまなメカニックを生み出す技に長けている

〈キリトリ線〉

ゲートガーディアン応募用紙

応募券を貼ってください

名前	
住所	

※この欄には何も書かないでください

ナンバーID	

■キャラクターデータ

真界世名	
現界世名	
通称	

●キャラクターの性格

番号	性格名称	レベル

●キャラクターの基本能力値

体力		敏捷力	
意志力		運命力	
腕力		知力	
魅力		感応力	

●キャラクターのスキル

番号	スキル名称	ポイント

●キャラクターの特別能力

名称	

能力		属性	
タイプ		ポイント	

■クエスト行動欄

クエスト		立場	

	主スキル	助スキル	パワー
情報			
戦闘			
移動			
特殊1			
特殊2			

■所属陣営&属性

陣営		

濃淡		動静	
元属		衆	

■自由記入欄

D SELECTION

仮面ライダーJ

ビジュアル大全集

4月15日発売

4月16日「仮面ライダーJ」が劇場公開決定!!「仮面ライダーJビジュアル大全集」では、公開を前に、ライダーファンが知りたい情報をすべて網羅してお届けします。豊富な写真、詳細な資料、そしてさらには、雨宮慶太監督全面協力により、他誌では絶対に見ることのできないデザイン画等も収録して"J"の魅力を堪能できる、ファン必携の愛蔵本です!!

定価2000円(税込)　A4判

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1137(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03・5276・2433(メディアワークス編集部)

祝開局 爆れつハンターラジオ放送局

兄弟誌『電撃コミックGAO！』で連載中の『爆れつハンター』がラジオに登場！　そこで今月より電撃王でもフォローするぞ！

「GAO!」の大人気コミックがラジオジャック!!!

ラジオドラマ版『爆れつハンター』は、ドラマとＤＪパートの二部構成。ドラマは「明るく元気」がコンセプトの完全オリジナルストーリー。詳しい内容はON AIRまで秘密だが、各キャラが縦横無尽に暴れ回る元気いっぱいの物語になるはず。ＤＪパートでは、ポリリンこと原作者のあかほりさとるとショコラ役の水谷優子がパーソナリティをつとめ、毎回ゲストを招いてのトークバトルが展開される。気になるドラマのキャストは

- ●キャロット・グラッセ　古本新之輔
- ●ティラ・ミス　林原めぐみ
- ●マロン・グラッセ　真殿光昭
- ●ショコラ・ミス　水谷優子
- ●ガトー・モカ　梁田清之

ほかにもラジオと連動した聴取者参加ゲームなどさまざまな企画が予定されているので、ファンは『爆れつ』ワールドの新たな展開を期待していてくれ！

「爆れつハンター」って何だという人のための基礎知識（…長い）

『爆れつハンター』の舞台となっているスプゥールナ大陸では、魔法を使えるひと握りの人間たち・法族（ソーサラー）が、その力を振りかざしてその他大勢の庶民（パーソナー）を支配しているという状況にある。

そんな法族の圧政下での庶民の希望となっているのが、キャロットら法族狩り（ソーサラーハンター）の存在だ。彼らは魔法を悪用する非道な法族をひそかに始末すべく、その特殊能力を駆使して戦いを続けているのだ。

キャロット
ふだんはドジでスケベで非力だが、いかなる魔法も吸収しモンスターに変身する力を持つ。

マロン
キャロットの弟で東方魔術（イースタン・マジック）の使い手。常に冷静な態度をとるが実は重度のブラザーコンプレックス。兄を傷つけられると逆上する。

ティラ
一見おとなしい少女だが、実はＳＭの女王様。怪物化したキャロットをムチでしばいて元に戻すのが彼女の役目だ。

ハガキくれっっっ！

このコーナーでは『爆れつ』ファンの熱いハガキを大募集中！　ラジオドラマの感想から、マロンやティラへのラブコール（キャロットは？）あかほり・臣士両先生へのファンレター、イラスト投稿まで、『爆れつ』に関することなら何でもOK！　あて先は〒160-02 文化放送『爆れつハンター』係まで。電撃王だけでなくラジオでも取り上げていくので、どんどん送ってくれっっ！

イラスト／臣士れい

4・15・25：00（文化放送）よりONAIR

放送局：文化放送〈1134KHz〉…… 4月15日㈮より毎週金曜日・25：00～25：30　東海ラジオ〈1332KHz〉…… 4月18日㈪より毎週月曜日・22：00～22：30　山梨放送〈765KHz〉…… 4月18日㈪より毎週月曜日・22：30～23：00　静岡放送〈1404KHz〉…… 4月20日㈬より毎週水曜日・22：00～22：30　新潟放送〈1116KHz〉…… 4月17日㈰より毎週日曜日・23：30～24：00　信越放送〈長野1098KHz・松本894KHz〉…… 4月18日㈪より毎週月曜日・23：30～24：00

「元祖クリスタニア本舗」改め

クリスタニア・ファン・ページ

神獣の森

ラジオドラマが終了し、新リプレイもスタートした「クリスタニア」。この読者ページもタイトルを一新し、パーソナリティ・キャラを迎えての新装開店となりました！

モリス　オレの名はモリス。傭兵としてクリスタニアの各地を流れ歩いて、今はこの神獣の森にある獣の牙の砦で働いている。といってもこの辺りは大きな戦いもない平和な場所なので、仕事といえば道に迷った旅人の案内くらいなのだが……。

パメラ　モリス～！　ねぇ見て、なんか知らないけど向こうの箱の中にハガキがいっぱい入ってたよ～!!

モリス　なんだよ、うるせぇなぁ！　今、こっちのほうへ走ってきた女の子が……。

パメラ　パメラで～す！　私は封印の民の女の子なんですけど、いまはモリスと一緒にこの砦で暮らしてま～す。ねぇねぇ、それよりこのハガキだけど、ちょっと読んでみるね……。

先日放送のサウンドリプレイは、とても素晴らしい企画だったと思います。それにしても石田さんの妙に慎重なレードン、やたらと飛びたがる初心者のソーサラー、大ボケを真顔でかますプリースト、実質的リーダーのシャーマンなど、初めはみんなそうなんだなぁと、自分たちと重ねておもわず笑ってしまいました。

(神奈川県／フェインデス藤井)

モリス　これは、ラジオで行われたTRPGリプレイの感想のおハガキだな。確かに、プレイを担当した声優さんたちのやりとりは、水野さんのリプレイそのままのノリだったよな。

パメラ　ねぇねぇ、ラジオってなんのこと？　クリスタニア大陸のどこかにあるの？

モリス　(無視して) あの放送は全3回でちょうど1セッションとなるから、通して聞いてみると楽しさも倍増するゾ。聞き逃した人は、ぜひCDで聞いてみてくれ。

パメラ　ねぇ、CDって……。

モリス　ダァーッ！　細かいことを気にするんじゃない!!

さっそくですが、音楽に関する質問があります。乾さんが新曲を出す予定はありますか？　それからサウンドトラックの2枚目を発売する予定はあるんでしょうか?(北海道／千の筆名を持つ男)

パメラ　これは、質問のおハガキだよね。乾さんていうのはラジオのDJを担当してた乾和代さんのことなんでしょ？

モリス　(なんだ、知ってるじゃねーか)。これについてはすでに広告などで知っている人も多いと思うが、4月21日にサウンドトラックの第2弾が発売されるゾ。この中には大島ミチルさん作曲のBGMや乾さんの新しいイメージソングはもちろん、なんと、レードン役の石田彰さんの歌も収録されているのだ！

パメラ　エヘヘッ、じつは私、この間の「クリスタニア冒険者大会」で生の歌声聞いちゃったもんね～。

モリス　なんだって！　いつのまに……。

◀山形県／高陽こうき　パメラ　キャラの人気投票は、近いうちに正式募集する予定で～す。

◀大阪府／ラフレシア　モリス　ドラマでは目立たなかったが、ライファンの人気は高いのだ。

◀埼玉県／鳩こういち　パメラ　ネージュは今月から『クリスタニア見聞録』で活躍するよ！

◀モリスは鬣(たてがみ)の部族の戦士で、いまは傭兵として獣の牙の砦で働いている。27歳。独身。

▼パメラは封印の民の少女だが、ある事情でいまはモリスによって育てられている。12歳。

おたより募集

パメラ　『神獣の森』では、おたより、イラストなどをお待ちしています。

モリス　それに加え、毎回テーマを決めての募集も行うゾ。今月のテーマは「『クリスタニア』パロディ4コマ」だ。クリスタニアのキャラを題材に、楽しい4コママンガを考えてくれ。また「『クリスタニアRPG』ミニ紀行文」も募集する。TRPGのプレイの上で起こったエピソードを、200字程度にまとめて送ってくれ。

パメラ　あて先は〒101東京都千代田区神田神保町2の22の11　カンナビル　メディアワークス電撃王編集部「神獣の森」係で～す。でも、なんでこの住所に送ると私たちの砦に届くの？

モリス　ウッ、それはだなぁ……。また、来月！

パメラ　ずる～い!!

イラスト／西野　司

DENGEKI SUPER HITCHART *Special*

ゲーム白書 1993

○第1部　'93年版ゲーム白書

○第2部　最新ゲームランキング

コンシューマーゲームのすべてが見える

'93年

GAME ANALIZER

Dr.Fink Jr.

今号から本誌に雇われたスゴ腕ゲーム・アナリスト。今回は以下の方法で'93年度のさまざまな統計結果を分析してもらう。

DATA #000 →編集部が集計した'93年度ゲーム界の各種データ。

ANALYSIS POINT →そのデータに対するDr.Fink Jr.の分析およびコメント。

ファミコン登場から丸10年が過ぎ、成熟期を迎えたゲーム業界。しかし今年は新世代ハードが続々と発表され、ちょっとした転換期を迎えることになるかも。好きなゲームをただ楽しむのもいいけど、これ

DATA #001 '92、'93年ソフト販売数の推移と、主な発売タイトル

ANALYSIS POINT 勝負は、春休み、GW、夏休み、年末の4回!!

まずはゲーム売り上げ分析の基本中の基本、商戦の時期について解説しよう。一般に言われている売り上げのピークは、春休み、ゴールデンウィーク、夏休み、年末の4つ。このうちもっとも売り上げが伸びるのが年末で、次が夏休み、続いて春休みとゴールデンウィークとなっている。

当然この時期にはソフトのリリース数は増えるし(右図参照)、もちろんビッグタイトルも集中して発売される。上で示したグラフを見てもわかるように、この時期には売り上げの山が一段と大きくなるのだ。

'92年度はこの商戦の隙をついたヒットソフトもあったが(6月10日発売の『ストリートファイターII』、9月18日発売の『ドラゴンクエストV』など)、'93年度はきれいに4つのピークができている。これは景気が低迷して、冒険を犯せない風潮になってきたことの現れかもしれない。しかし、各商戦ピーク時の販売本数は'93年のほうが'92年を上回っていて、あながち景気が悪いとはいえないのも事実だ。

 イラスト／佐々木晃

'93年販売データ集計&徹底解析!

ゲーム白書

からは業界を深く理解していくのがトレンド。そこで「電撃王」では今号から敏腕ゲーム・アナリストを招き、毎号大胆な市場分析を試みる。今号は初回を記念して「'93年度版ゲーム白書」をお届けしよう。

この特集で扱っているデータは、全国約500店舗の小売店により毎週供給される売り上げデータをもとに、「電撃王」編集部が独自に集計した結果です。売り上げポイントは販売数と同一ではありませんが、実際の販売数にほぼ忠実に比例しています。

「'93年版ゲーム白書」の集計期間は'93年1月2日から'94年1月4日までの52週間。'92年度の参考データも同一の条件で集計した結果を掲載しています。なお、PCエンジンとメガドライブに関してはCD-ROMとカートリッジ（カード）の区別をつけず同一機種として集計しています。

☆赤線……'93年グラフ、緑線……'92年グラフ

ストIIターボ　SFC　カプコン　'93/7/10
スーパーマリオコレクション　SFC　任天堂　'93/7/14

聖剣伝説2　SFC　スクウェア　'93/8/6
Jリーグプライムゴール　SFC　ナムコ　'93/8/6

スーパーマリオカート　SFC　任天堂　'92/8/28発売

ドラゴンクエストV　SFC　エニックス　'92/9/26

スーパーマリオランド2　GB　任天堂　'92/10/26

ファイナルファンタジーV　SFC　スクウェア　'92/12/9

ロマンシング サ・ガ2　SFC　スクウェア　'93/12/10
ドラゴンボールZ 超武闘伝2　SFC　バンダイ　'93/12/18
ドラゴンクエストI・II　SFC　エニックス　'93/12/18

夏休み商戦ピーク

年末商戦ピーク

6/28　7/5　7/12　7/19　7/26　8/2　8/9　8/16　8/23　8/30　9/6　9/13　9/20　9/27　10/4　10/11　10/18　10/25　11/1　11/8　11/15　11/22　11/29　12/6　12/13　12/20　12/27

ANALYSIS POINT　ヒットソフトはピークにどれだけ影響する?

各商戦期には、販売本数を伸ばすのに大きく貢献するヒット作が必ず存在している。'93年なら、春春休み商戦の『ドラゴンボールZ 超武闘伝』、夏休み商戦の『ストII ターボ』と『聖剣伝説2』、年末の『ロマ サ・ガ2』、『ドラクエI・II』といった具合だ。

これらのソフトがその時期、全体の売り上げのどれだけを占めたかを右の表に示してみた。

ヒット作の発売週における売り上げシェア

	DBZ 超武闘伝	ストII ターボ	聖剣伝説2	ロマ サ・ガ2
シェア	52.05%	54.32%	31.66%	38.59%

(0 / 5,000 / 10,000 / 15,000 / 20,000 / 25,000 / 30,000)

ANALYSIS POINT　ゴールデンウィークにゲームって売れるの?

ゴールデンウィーク商戦と言い切ってしまったが、アウトドア・レジャーが中心のこの時期にゲームが売れるのはおかしいと思った人も多いはず。しかし、実際売れるのだ。この時期の売り上げを伸ばしているのはなんとゲームボーイなどの携帯用ゲームソフト。移動が多い時期ならではの需要といえるだろう。右図は該当するゲームボーイソフトのデータだ。

GW期のゲームボーイソフト・シェアの増加

クレヨンしんちゃん オラとシロはおともだち　バンダイ'93/4/9

(%) 0 / 10 / 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 100

3/22　3/29　4/5　4/12　4/19　4/26　5/3　5/10

DATA #002

ハード販売台数の推移と各機種のシェア

6,000
5,000
4,000
3,000
2,000
1,000
0
1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月

春休み商戦ピーク▽
GW商戦ピーク▽
夏休み商戦ピーク▽
▷年末商戦ピーク

（販売数による各ハードの内訳）

機種	シェア
スーパーファミコン	50.00%
ゲームボーイ	18.50%
メガドライブ	10.80%
ファミコン	7.70%
PCエンジン	7.60%
ゲームギア	5.40%

ANALYSIS POINT

ハードのピーク時期は例年ほぼ安定

ハードの売り上げはソフト以上にきれいな売り上げピークを形成している。やはり、大物ソフトが発売されたり、新作が多数発売される時期になると、合わせてハードを購入する機会も増えるということなのだろう。昨年は新機種不在だったが、今年は３DOの参入で春休み商戦に変化が出るかもしれない。また、ゴールデンウィーク時に伸びるのは前述したとおり、携帯用ハードが売れるためだ。

ANALYSIS POINT

スーパーファミコンのシェアはほぼ半分！

全体の販売台数のうちその半分はスーパーファミコン。続いてゲームボーイ（18.5%）、メガドライブ（10.8%）、ファミコン（7.7%）、PCエンジン（7.6%）、ゲームギア（5.4%）という結果。やはり圧倒的にスーパーファミコンが強い。'93年度は全体的にハードの売れ行きが落ち込んだが、今年は新機種「３DO」も発売され、それが刺激となって他のハードに影響が出るかも!?

DATA #003

各機種ソフトの発売本数とジャンル別内訳

（携帯用機を除く'93年度発売ゲームソフト583本の内訳）

機種	シェア
スーパーファミコン	47.70%
メガドライブ	25.97%
PCエンジン	16.43%
ファミコン	9.90%

'93年度

ジャンル	シェア
ACT	29.21%
SPG	16.47%
SLG	11.49%
RPG	11.15%
ETC	10.46%
STG	8.40%
PZG	3.73%
AVG	3.43%
A・RPG	3.26%
RCG	2.40%

ANALYSIS POINT

ソフト本数ではSFC、ジャンルではACTが優勢！

ここでは携帯用を除くデータだが、'93年度リリースソフトの合計583本中、約半数の287本がスーパーファミコンソフト。ハードのシェア同様、ソフトのリリース数もスーパーファミコンが強い。'92年と比較したリリース本数の変化はほぼ、横ばいとなっている。ジャンル別集計では、アクションゲームが優勢。続いてスポーツ、ロールプレイングという順で、これも'92年度とほぼ同じオーダー。このところジャンルに関しては動きが安定している。

'92年度

DATA #004 各機種別ジャンル別集計

スーパーファミコン: ACT, SPG, RPG, SLG, ETC
ファミコン: ACT, SPG, PZG, RPG, ETC
PCエンジン: ETC, ACT, SLG, STG, RPG, SPG
メガドライブ: ACT, SPG, STG, SLG, RPG

ANALYSIS POINT ハードごとの特性が見えてくる

前ページのジャンル別内訳をさらに機種別にまとめたもの。PCエンジン以外の各機種ともにアクションゲームが優勢だ（ただし、PCでETCがトップなのはデジタルコミックをこのジャンルに含めたためと思われる)。アクションに続くシェアは、PCエンジンではシュミレーション、それ以外はスポーツゲーム。3位以降のシェアではメガドライブ、PCエンジンでシューティングゲームの多さが目立つ。これはメガドライブ、PCエンジンは処理の早いものが作りやすいという、ハード的制約が関係しているのだろう。機種ごとにジャンル別のリリース本数を求めると、ゲーム界のトレンドとは関係なく、ハードの特性も見えてくるところが興味深い。

DATA #005 各機種内容別内訳

①キャラクターの有無
②他機種からの移植
③他メディア原作のゲーム化
④シリーズの続編
⑤…①～④のいずれか

（機種別ランキングソフト全50本のデータ）

ANALYSIS POINT シリーズものが優勢 オリジナルは激減！

次ページの各機種別売り上げでランキングされたものを、①キャラクターの有無、②他機種からの移植、③他メディア原作のゲーム化、④シリーズの続編、⑤（①～④のいずれか）で分類した結果だ。⑤を見ればわかるとおり、全体のほぼ全てがこれらの要素を満たすゲームとなっており、オリジナルソフトがいかに少ないかを如実に示している。これを機種別にまとめたのが下の表だが、この傾向はファミコン、ゲームボーイに目立っている。

SFC　FC　GB　PC　MD

DATA #006 ヒット作の瞬発力検証

発売後4週間で60%以上のポイントを獲得

28本=68.3%

（対象ソフトは'93年発売のもの41本）

上位定着率別内訳

6割以下	7割台	8割台	9割以上
7本	4本	2本	2本

ANALYSIS POINT 大半のソフトが瞬発力で勝負！

同じく次ページの各機種別売り上げでランキングされたソフトに関して、発売後の4週間で総合獲得ポイントの60%を達成したか、発売週から集計締め切りまでの間、10位以内に何回ランキングされたかで集計してみた。結果は、発売後4週間で総獲得ポイントの60%以上を稼いだソフトは対象作の約7割を占め、10位内のランキング率（上位定着率）では6割以下のものが大半を占めている。

これは、ヒット作のほとんどが発売直後に売り上げを伸ばし、その後は落ち込んでしまう（あるいは品薄でランキングされなくなる）ということを示している。逆に言うとロングセラーでポイントを伸ばしたものは、極めて少ないということだ。

DATA #007

各機種別売り上げランキング

スーパーファミコンTOP10

1 ストリートファイターII ターボ

ポイント 23,892

メーカー	カプコン
発売日	'93/7/10
価格	¥9,980
ジャンル	ACT

機種別チャート内の順位変動

瞬発力	
1,000超過	4/4回
ポイント占有率	72%

順位	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	価格	ジャンル
2	聖剣伝説2	18,224	スクウェア	'93/8/6	¥9,800	RPG
3	ドラゴンボールZ 超武闘伝	16,906	バンダイ	'93/3/20	¥9,800	ACT
4	スーパーマリオコレクション	15,948	任天堂	'93/7/14	¥9,800(込)	ACT
5	ロマンシング サ・ガ2	14,963	スクウェア	'93/12/10	¥9,900	RPG
6	ドラゴンボールZ 超武闘伝2	13,451	バンダイ	'93/12/17	¥9,800	ACT
7	Jリーグ プライムゴール	11,085	ナムコ	'93/8/6	¥8,500	SPG
8	ドラゴンクエストI・II	10,303	エニックス	'93/12/18	¥9,600	RPG
9	トルネコの大冒険~不思議のダンジョン~	9,118	チュンソフト	'93/9/19	¥9,600	RPG
10	スーパーボンバーマン	9,034	ハドソン	'93/4/28	¥7,800	ACT

ファミコンTOP10

1 星のカービィ 夢の泉の物語

ポイント 7,242

メーカー	任天堂
発売日	'93/3/23
価格	¥6,500
ジャンル	ACT

機種別チャート内の順位変動

瞬発力	
1,000超過	1/4回
ポイント占有率	39%

順位	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	価格	ジャンル
2	ドラゴンボールZ外伝	3,037	バンダイ	'93/8/6	¥7,800	RPG
3	ヨッシーのクッキー	2,835	任天堂	'92/11/21	¥4,900	PZG
4	ロックマン6	2,272	カプコン	'93/11/5	¥7,800	ACT
5	スーパーマリオUSA	2,072	任天堂	'92/9/14	¥4,900	ACT
6	ファミスタ'93	1,370	ナムコ	'92/12/12	¥4,900	SPG
7	ロックマン5	1,307	カプコン	'91/12/4	¥7,800	ACT
8	テトリスフラッシュ	1,237	任天堂	'93/9/21	¥5,900	PZL
9	くにおくんの熱血サッカーリーグ	1,230	テクノスジャパン	'93/4/23	¥6,500	SPG
10	ドラゴンボールZ天下一武闘会	1,125	バンダイ	'92/12/29	¥7,800	RPG

ANALYSIS POINT 発売直後の瞬発力がヒットの決め手だ！

各機種とも1位のソフトに関しては、機種内の順位動向のグラフと獲得ポイントに関するデータが付けられている。まず注目したいのが、この中の瞬発力という項目。これはそのソフトが発売後4週間の集計の中で1,000ポイントを越えた回数と、4週間分の獲得ポイントがそのソフトの総獲得ポイントの何パーセントを占めるかを示したものだ。コンシューマーゲームの場合、発売直後に勢いのないものはまずヒットしないと思っていい。つまり瞬発力のあるソフトは年間を通してのヒットソフトになる可能性が、非常に高いというわけだ。ただしもちろん例外もある。メガドライブ1位の『ぷよぷよ』は集計期間前の'92年12月に発売され、その後もコンスタントにポイントを重ねている。これは最近まれなロングセラーのいい例だ。

ANALYSIS POINT 機種によって異なるポイント拡差

各機種別に1～10位までのソフトにどれだけのポイント差があるのか、その比率をまとめてみた。これは数字が大きいほどトップと下位の人気度の差が大きく、数字が小さいほど差が少ないことになる。結果は差が大きい順にPCエンジン(6.96)、ファミコン(6.43)、メガドライブ(5.11)、ゲームボーイ(4.86)、スーパーファミコン(2.64)となった。スーパーファミコンの数字だけがとび抜けて小さいのは、それだけ人気の伯仲するソフトが多いという証拠。

PC FC MD GB SFC

PCエンジンTOP10

1 天外魔境風雲カブキ伝

ポイント 5,597

メーカー	ハドソン
発売日	'93/7/10
価格	¥7,800
ジャンル	RPG

機種別チャート内の順位変動

瞬発力	
1,000超過	1/4回
ポイント占有率	84%

2 ストリートファイターⅡダッシュ
ポイント 3,980
メーカー:NECホームエレクトロニクス 発売日:'93/6/12 価格:¥9,800 ジャンル:ACT

3 イースⅣ
ポイント 2,580
メーカー:ハドソン 発売日:'93/12/27 価格:¥7,800 ジャンル:RPG

4 卒業～グラデュエーション～
ポイント 1,911
メーカー:NECアベニュー 発売日:'93/7/30 価格:¥7,800 ジャンル:SLG

5 ゼロヨンチャンプⅡ
ポイント 1,474
メーカー:メディアリング 発売日:'93/3/5 価格:¥7,800 ジャンル:RCG

6 ボンバーマン'93
ポイント 1,408
メーカー:ハドソン 発売日:'92/12/11 価格:¥6,500 ジャンル:ACT

7 ボンバーマン'94
ポイント 1,336
メーカー:ハドソン 発売日:'93/12/10 価格:¥6,800 ジャンル:ACT

8 悪魔城ドラキュラX
ポイント 1,007
メーカー:コナミ 発売日:'93/10/29 価格:¥7,800 ジャンル:ACT

9 ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
ポイント 864
メーカー:ハドソン 発売日:'92/12/23 価格:¥7,800 ジャンル:RPG

10 不思議の海のナディア
ポイント 804
メーカー:ハドソン 発売日:'93/1/29 価格:¥6,800 ジャンル:AVG

メガドライブTOP10

1 ぷよぷよ

ポイント 4,793

メーカー	セガ
発売日	'92/12/11
価格	PZL
ジャンル	¥4,800

機種別チャート内の順位変動

瞬発力	
1,000超過	―
ポイント占有率	―

2 シャイニングフォースⅡ 古えの封印
ポイント 3,137
メーカー:セガ 発売日:'93/10/1 価格:¥8,800 ジャンル:RPG

3 シルフィード
ポイント 2,460
メーカー:ゲームアーツ 発売日:'93/7/30 価格:¥6,800 ジャンル:STG

4 ファンタシースター～千年紀の終わりに～
ポイント 1,768
メーカー:セガ 発売日:'93/12/17 価格:¥8,800 ジャンル:RPG

5 餓狼伝説 宿命の闘い
ポイント 1,677
メーカー:セガ 発売日:'93/4/23 価格:¥8,800 ジャンル:ACT

6 ベアナックルⅡ 死闘への鎮魂歌
ポイント 1,661
メーカー:セガ 発売日:'93/1/14 価格:¥7,800 ジャンル:ACT

7 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
ポイント 1,550
メーカー:セガ 発売日:'92/11/21 価格:¥6,800 ジャンル:ACT

8 ストリートファイターⅡダッシュプラス
ポイント 1,279
メーカー:セガ 発売日:'93/9/28 価格:¥9,800 ジャンル:ACT

9 聖魔伝説3×3EYES
ポイント 1,079
メーカー:セガ 発売日:'93/7/23 価格:¥8,800 ジャンル:RPG

10 夢見館の物語
ポイント 937
メーカー:セガ 発売日:'93/12/10 価格:¥7,800 ジャンル:AVG

ゲームボーイTOP10

1 ゼルダの伝説 夢を見る島

ポイント 7,835

メーカー	任天堂
発売日	'93/6/6
価格	¥3,900(込)
ジャンル	ACT

機種別チャート内の順位変動

瞬発力	
1,000超過	2/4回
ポイント占有率	48%

2 スーパーマリオランド2 6つの金貨
ポイント 7,689
メーカー:任天堂 発売日:'92/10/21 価格:¥3,900(込) ジャンル:ACT

3 カービィのピンボール
ポイント 7,535
メーカー:任天堂 発売日:'93/11/27 価格:¥2,900(込) ジャンル:ETC

4 クレヨンしんちゃん オラとシロはおともだち
ポイント 6,184
メーカー:バンダイ 発売日:'93/4/9 価格:¥3,500(込) ジャンル:ACT

5 星のカービィ
ポイント 4,239
メーカー:任天堂 発売日:'92/4/27 価格:¥2,900(込) ジャンル:ACT

6 クレヨンしんちゃん2
ポイント 3,672
メーカー:バナレックス 発売日:'93/10/22 価格:¥3,500(込) ジャンル:ACT

7 幽☆遊☆白書 暗黒武闘会編
ポイント 3,114
メーカー:トミー 発売日:'93/12/10 価格:¥3,980(込) ジャンル:ACT

8 幽☆遊☆白書
ポイント 3,045
メーカー:トミー 発売日:'93/7/23 価格:¥3,980(込) ジャンル:ACT

9 ヨッシーのクッキー
ポイント 2,656
メーカー:任天堂 発売日:'93/11/21 価格:¥2,900(込) ジャンル:PZG

10 桃太郎電劇
ポイント 1,609
メーカー:ハドソン 発売日:'93/8/28 価格:¥4,500(込) ジャンル:ACT

DATA #008 '93年度コンシューマーソフトウェア売り上げ総合ランキング

1 ストリートファイターⅡターボ

機　種	SFC
メーカー	カプコン
発売日	'93/7/10
価　格	¥9,980
ジャンル	ACT

ポイント 23,892

体感的には一昨年の『ストリートファイターⅡ』よりも勢いがないように思われたが、結果的には年間の総合トップに輝いた。PCエンジンやメガドライブにも移植されたが、やはり売れたのはこのスーパーファミコン版。今年も続編が出るのか、注目される。

RANKING ANALYSIS

獲得ポイントの変動

ランキング回数／発売後の集計回数	発売後4週のポイント／獲得ポイント
21 / 26	81%

2 聖剣伝説2

機　種	SFC
メーカー	スクウェア
発売日	'93/8/6
価　格	¥9,800
ジャンル	RPG

ポイント 18,224

トップの『ストⅡターボ』とともに、夏の目玉として大きな話題を呼んだ作品。しかし、両作とも生産し過ぎて秋口にはダブついたという噂もある……。ともあれ、シリーズ1作目（厳密には2作目だが、オリジナルと考えていいだろう）でここまで売れたのは立派。

RANKING ANALYSIS

獲得ポイントの変動

ランキング回数／発売後の集計回数	発売後4週のポイント／獲得ポイント
17 / 22	80%

3 ドラゴンボールZ　超武闘伝

機　種	SFC
メーカー	バンダイ
発売日	'93/3/20
価　格	¥9,800
ジャンル	ACT

ポイント 16,906

一昨年来の格闘アクションブームと、ヒットキャラクターシリーズの最新作としての期待があいまって大ヒットとなった。同年度内に発売された続編（総合6位）と合わせると、『ストⅡターボ』を遙かにしのぐ売り上げを達成したはず。'93年のトップお化けソフトだ。

RANKING ANALYSIS

獲得ポイントの変動

ランキング回数／発売後の集計回数	発売後4週のポイント／獲得ポイント
16 / 42	78%

4 スーパーマリオコレクション

機　種	SFC
メーカー	任天堂
発売日	'93/7/14
価　格	¥9,800(込)
ジャンル	ACT

ポイント 15,948

基本的な内容がファミコン版と同じであること、『ストⅡターボ』と『聖剣伝説2』のはざまに発売されたことなどが影響して、発売時にはヒットしているという印象がなかった。しかし、まとめてみるとこの好成績。着実に売れる定番ソフトの強みを発揮した。

RANKING ANALYSIS

獲得ポイントの変動

ランキング回数／発売後の集計回数	発売後4週のポイント／獲得ポイント
24 / 25	51%

5 ロマンシング　サ・ガ2

機　種	SFC
メーカー	スクウェア
発売日	'93/12/10
価　格	RPG
ジャンル	¥9,900

ポイント 14,963

発売から集計締め切りまで、わずか3週間ほどの売り上げ本数で総合5位に食い込むすさまじさ。2位の『聖剣伝説2』とともに、スクウェアRPGの人気の高さをまざまざと見せつけてくれた。瞬発力の強さは上位3本のソフトとほとんど変わりない。

RANKING ANALYSIS

獲得ポイントの変動

ランキング回数／発売後の集計回数	発売後4週のポイント／獲得ポイント
4 / 4	100%

TOP30

「'93年度版ゲーム白書」のラストを飾るデータは、コンシューマーゲームの総合売り上げランキングだ。各機種の売り上げをひとつにまとめてみると、改めてスーパーファミコンの強さが認識される。また、スーパーファミコン以外でもっとも健闘している機種が、ゲームボーイだという意外な事実も判明した。なお、冒頭でも述べたが、集計期間は'93年1月4日~'94年1月2日となっている。

順位	タイトル	機種	メーカー	発売日	ジャンル	価格	ポイント	ランキング回数/発売後の集計回数	発売後4週のポイント/獲得ポイント
6	ドラゴンボールZ 超武闘伝2	SFC	バンダイ	'93/12/17	ACT	¥9,800	13,451	3/3	100%
7	Jリーグ プライムゴール	SFC	ナムコ	'93/8/6/	SPG	¥8,500	11,085	16/42	67%
8	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	SFC	エニックス	'93/12/18	RPG	¥9,600	10,303	3/3	100%
9	トルネコの大冒険~不思議なダンジョン~	SFC	チュンソフト	'93/9/19	RPG	¥9,600	9,118	9/16	91%
10	スーパーボンバーマン	SFC	ハドソン	'93/4/28	ACT	¥7,800	9,034	17/36	86%

（各タイトルに「獲得ポイントの変動」グラフあり）

順位	タイトル	機種	メーカー	発売日	ジャンル	価格	ポイント
11	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	'92/8/27	RCG	¥8,900(込)	8,188
12	ゼルダの伝説 夢を見る島	GB	任天堂	'93/6/6	ACT	¥3,900(込)	7,835
13	スーパーマリオランド2 6つの金貨	GB	任天堂	'93/10/21	ACT	¥3,900(込)	7,689
14	カービィのピンボール	GB	任天堂	'93/11/27	ETC	¥2,900(込)	7,535
15	星のカービィ 夢の泉の物語	FC	任天堂	'93/3/23	ACT	¥6,500	7,242
16	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	SFC	バンダイ	'93/7/30	ACT	¥9,700	6,611
17	餓狼伝説2	SFC	タカラ	'93/11/6	ACT	¥9,980	6,322
18	クレヨンしんちゃん オラとシロはおともだち	GB	バンダイ	'93/4/9		¥3,500(込)	6,184
19	幽☆遊☆白書	SFC	ナムコ	'93/12/22	SPG	¥9,600	6,017
20	スターフォックス	SFC	任天堂	'93/2/21	STG	¥9,800(込)	5,900
21	す~ぱ~ぷよぷよ	SFC	バンプレスト	'93/12/10	PZG	¥8,200	5,688
22	天外魔境カブキ伝	PCD	ハドソン	'93/7/10	RPG	¥7,800	5,597
23	スーパーファミスタ2	SFC	ナムコ	'93/3/12	SPG	¥7,900	5,505
24	ファイナルファンタジーV	SFC	スクウェア	'92/12/6	RPG	¥9,800	5,428
25	ファイナルファイト2	SFC	カプコン	'93/5/22	ACT	¥9,900	4,806
26	ぷよぷよ	MD	セガ	'92/12/11	PZL	¥4,800	4,793
27	星のカービィ	GB	任天堂	'92/4/27	ACT	¥2,900(込)	4,239
28	伝説のオウガバトル	SFC	クエスト	'93/3/12	SLG	¥9,600	4,157
29	ブレス オブ ファイアー~竜の戦士~	SFC	カプコン	'93/4/3	RPG	¥9,800	4,082
30	ストリートファイターⅡダッシュ	PC	NECホームエレクトロニクス	'93/6/12	ACT	¥9,800	3,980

業界初！　推定販売本数がわかる！

DENGEKI SUPER HIT CHART

スーパーファミコン・トップ10

1 ダービースタリオンII

2月18日発売　アスキー　SLG　¥12,800

初　3,829　最高1位　登場1回

大ヒットした『ダビスタ』の続編がスーパーファミコンで登場。購買力のあるサラリーマン、大学生などの層を中心に発売直後から猛ダッシュがかかった。一部では、発売週に品切れになったところもあるほど。次回はどうか？

順位	タイトル	発売日	メーカー	ジャンル	価格		本数	最高	登場
2	スーパーファミスタ3	3月4日発売	ナムコ	SPG	¥8,800	初	1,757	最高2位	登場1回
3	ファイアーエムブレム　紋章の謎	1月21日発売	任天堂	S·RPG	¥9,800	初	1,448	最高3位	登場1回
4	いただきストリート2	2月26日発売	エニックス	ETC	¥9,800	初	1,364	最高4位	登場1回
5	す〜ぱ〜ぷよぷよ	'93年12月発売	バンプレスト	PZL	¥8,200	初	889	最高5位	登場1回
6	ロックマンX	'93年8月発売	カプコン	ACT	¥9,800	初	714	最高6位	登場1回
7	大航海時代II	2月25日発売	光栄	ACT	¥11,800	初	600	最高7位	登場1回
8	ドラゴンクエストI・II	'93年12月発売	エニックス	RPG	¥9,600	初	511	最高8位	登場1回
9	ロマンシング　サ・ガ2	'93年12月発売	スクウェア	RPG	¥9,900	初	445	最高9位	登場1回
10	ドラゴンボールZ　超武闘伝2	'93年12月発売	バンダイ	ACT	¥9,800	初	416	最高10位	登場1回

ファミコン・トップ10

1 ファイナルファンタジーI・II

2月26日発売　スクウェア　RPG　¥6,800

初　481　最高1位　登場1回

SFC版新作の約1月前の発売という戦略的なリリース。見事に月間トップを獲得したが、ポイントはかなり低めで、勢いは感じられない。ファミコン市場の活性化という意図もあったらしいが、その目的は達成できなかった。

順位	タイトル	発売日	メーカー	ジャンル	価格		本数	最高	登場
2	ゼルダの伝説1	2月19日発売	任天堂	A·RPG	¥4,900（込）	初	292	最高2位	登場1回
3	ワリオの森	2月19日発売	任天堂	PZL	¥4,900（込）	初	166	最高3位	登場1回
4	ロックマン6	'93年11月発売	カプコン	ACT	¥7,800	初	94	最高4位	登場1回
5	星のカービィ　夢の泉の物語	'93年3月発売	任天堂	ACT	¥6,500（込）	初	76	最高5位	登場1回
6	テトリスフラッシュ	'93年9月発売	任天堂	PZL	¥5,900	初	60	最高6位	登場1回
7	ファミスタ'94	'93年12月発売	ナムコ	SPG	¥3,900	初	43	最高7位	登場1回
8	スーパーマリオUSA	'92年9月発売	任天堂	ACT	¥4,900（込）	初	38	最高8位	登場1回
9	ヨッシーのクッキー	'92年11月発売	任天堂	PZL	¥4,900（込）	初	36	最高9位	登場1回
10	ドラゴンボールZ外伝	'93年8月発売	バンダイ	ACT	¥7,800	初	33	最高10位	登場1回

ゲームボーイ・トップ10

1 スーパーマリオランド3　ワリオランド

1月21日発売　任天堂　ACT　¥3,900（込）

初　1,654　最高1位　登場1回

ファミコンに比べると本当に勢いの強いゲームボーイ。今回1位のこのソフトも発売から1か月以上経ったのにもかかわらず、ファミコンのトップソフトの3倍のポイントをマークしている。次回はGW（ゴールデンウィーク）を前にさらにアップ？

順位	タイトル	発売日	メーカー	ジャンル	価格		本数	最高	登場
2	スーパー桃太郎電鉄II	2月18日発売	ハドソン	ETC	¥4,500（込）	初	778	最高2位	登場1回
3	カービィのピンボール	'93年11月発売	任天堂	ETC	¥2,900（込）	初	391	最高3位	登場1回
4	スーパーマリオランド2	'92年10月発売	任天堂	ACT	¥3,900（込）	初	206	最高4位	登場1回
5	幽☆遊☆白書　暗黒武術会篇	'93年12月発売	トミー	ACT	¥3,980（込）	初	140	最高5位	登場1回
6	ゼルダの伝説　夢を見る島	'93年8月発売	任天堂	A·RPG	¥3,900（込）	初	131	最高6位	登場1回
7	クレヨンしんちゃん2	'93年10月発売	バンダイ	ACT	¥3,500（込）	初	120	最高7位	登場1回
8	ウェルカム　なかよしパーク	3月3日発売	バンダイ	ACT	¥3,800（込）	初	79	最高8位	登場1回
9	女神転生外伝	'93年11月発売	アトラス	RPG	¥5,300（込）	初	78	最高9位	登場1回
10	武田修宏のエースストライカー	2月18日発売	ジャレコ	SPG	¥4,900（込）	初	55	最高10位	登場1回

2月7日▶3月6日

1月号で劇的な変身を遂げたチャートページが、今回のスペシャル版を機にまたまたリニューアル！　スペシャル前半の「ゲーム白書」同様、全国500店舗の売上データをもとに、より細かくよりダイナミックに市場を分析していく。推定実売数をはじめ、ゲーム誌史上初の試みが満載のこのページ、担当アナライザーは、今号デビューの謎のこの人(➡)だ。

このページで扱うランキングのうち、コンシューマーゲームに関しては、全国約500の小売店の売上データをもとに編集部が独自の方法でポイント集計した結果です。表示されているポイントは、ハード、ソフトともに同一条件で集計されており、ポイントの大小は実際の販売数とほぼ比例しています。またコンシューマーゲーム総合売り上げベスト15では、各ソフトの推定実売本数も表示してあります。なお集計方式の変更により、コンシューマーゲームのランキングについては今号を第1回目としてカウントし直します。ネオジオ、パソコン、アーケードについては従来の集計方式をそのまま継承します。　【略号】SFC…スーパーファミコン　FC…ファミコン　GB…ゲームボーイ　PC…PCエンジン　MD…メガドライブ　PC98…PC9801　FM-T…FM-TOWNS　X68K…X68000

PCエンジン・トップ10

1 風の伝説ザナドゥ (CD)
2月18日発売　NECホームエレクトロニクス　A·RPG　¥7,800
初　1,599　最高1位　登場1回

このところ絶好調のPC勢。その原動力となっているのがこのソフトだ。獲得ポイントは、GBでトップの『スーパーマリオランド3』とほぼ同じ。総合チャートでも4位に入る好成績だ。次回も勢いが続くか、注目したい。

順位	タイトル	発売日	メーカー	ジャンル	価格	前回	ポイント	最高	登場
2	エメラルドドラゴン (CD)	1月28日発売	NECホームエレクトロニクス	RPG	¥7,800	初	473	最高2位	登場1回
3	ボンバーマン'94	'93年12月発売	ハドソン	ACT	¥6,800	初	159	最高3位	登場1回
4	ゴジラ爆闘烈伝 (CD)	2月26日発売	東宝	ACT	¥8,200	初	157	最高4位	登場1回
5	スターブレイカー (CD)	2月10日発売	レイ・フォース	RPG	¥8,800	初	145	最高5位	登場1回
6	フォーメーションサッカー　オンJリーグ	1月15日発売	ヒューマン	SPG	¥6,500	初	127	最高6位	登場1回
7	イースⅣ (CD)	'93年12月発売	ハドソン	RPG	¥7,800	初	107	最高7位	登場1回
8	麻雀レモンエンジェル (CD)	2月25日発売	ナグザット	ETC	¥8,400	初	81	最高8位	登場1回
9	アトラス (CD)	3月4日発売	アートディンク	SLG	¥9,800	初	78	最高9位	登場1回
10	パワーゴルフ2 GOLFER (CD)	3月4日発売	ハドソン	SPG	¥6,800	初	59	最高10位	登場1回

メガドライブ・トップ10

1 真・女神転生 (CD)
2月25日発売　アトラス　RPG　¥7,800
初　220　最高1位　登場1回

スーパーファミコンで大ヒットしたゲームのメガドライブ版。CDだけに演出面で大きくパワーアップされている。マニアックな内容は、オタク度の高いメガドラユーザーにアピールしたようだが、総合チャートではランク外。

順位	タイトル	発売日	メーカー	ジャンル	価格	前回	ポイント	最高	登場
2	ぷよぷよ	'92年12月発売	セガ	PZL	¥4,800	初	119	最高2位	登場1回
3	幽☆遊☆白書外伝	1月28日発売	セガ	AVG	¥8,800	初	118	最高3位	登場1回
4	マイクロコズム (CD)	2月25日発売	ビクターエンタテインメント	STG	¥8,800	初	88	最高4位	登場1回
5	信長の野望・覇王伝	2月25日発売	光栄	SLG	¥12,800	初	72	最高5位	登場1回
6	Jリーグプロストライカー完全版	'93年12月発売	セガ	SPG	¥8,800	初	65	最高6位	登場1回
7	ナイトトラップ (CD)	'93年11月発売	セガ	AVG	¥8,800	初	64	最高7位	登場1回
8	夢見館の物語 (CD)	'93年12月発売	セガ	AVG	¥8,800	初	52	最高8位	登場1回
9	エターナルチャンピオン	2月18日発売	セガ	ACT	¥7,800	初	45	最高9位	登場1回
10	ハーバータンク	3月4日発売	コナミ	SPG	¥8,800	初	42	最高10位	登場1回

ネオジオ・トップ5

1 餓狼伝説スペシャル
'93年12月発売　SNK　ACT　¥28,000
1位 ➡　最高1位　登場3回

またもトップ！　ネオジオでトップ人気のゲームのしかもスペシャル版とくれば、そう簡単にトップは譲らないはず。次回順位にも期待したい。

順位	タイトル	発売日	メーカー	ジャンル	価格	前回	最高	登場
2	サムライスピリッツ	'93年8月発売	SNK	ACT	¥28,000	2位 ➡	最高2位	登場3回
3	龍虎の拳	'92年12月発売	SNK	ACT	¥28,000	3位 ➡	最高3位	登場3回
4	クロスソード	'91年10月発売	ADK	ACT	¥21,800	初	最高4位	登場1回
5	餓狼伝説	'91年12月発売	SNK	ACT	¥23,800	⬆	最高2位	登場2回

●各ランキングの集計方法について●

コンシューマーゲーム各機種別売上チャート（P96）
スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ…全国500店舗のデータを独自に集計。ポイントは販売数にほぼ比例。
ネオジオ…メッセサンオー、ソフマップの売上データを独自に集計。

コンシューマーゲーム総合売上ベスト15（P98）
スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブの5機種について、全国500店舗のデータを独自に集計。ポイントは販売数にほぼ比例。推定販売数も表示。

パソコンゲーム総合売上ベスト10（P99）
メッセサンオー、J&P、(株)コムのデータを集計。数字は各ソフト別の市場占有率（シェア）。

アーケードゲーム・タイプ別売上ベスト10（P99）
『ゲームマシン』誌のランキングを掲載。数字は同誌の評価。

コンシューマーゲーム総合売上ベスト15

1　初　ダービースタリオンII

SFC　2月18日発売　アスキー　SLG　¥12,800

推定実売数/ポイント	内容分類	最高位/登場回数
211,000 3,820	移植 シリーズ キャラ	最高1位 登場1回

スーパーファミコンでの売上トップソフトが、総合でも1位に輝いた。推定実倍数も20万本以上と、10万台を越える勢い。ファミコン版は超ロングセラーとなったが、果たしてこのSFC版はどうか？

←競走馬育成シミュレーションの最高峰。競馬ファンなら一度はプレイしてみたい。

2　初　スーパーファミスタ3

SFC　3月4日発売　ナムコ　SPG　¥8,800

推定実売数/ポイント	内容分類	最高位/登場回数
97,000 1,757	移植 シリーズ キャラ	最高2位 登場1回

ペナントレース開幕前の定番となったSFC版『ファミスタ』の最新版。集計直前の発売にもかかわらず、強い瞬発力で総合2位にランキングされた。開幕後の人気も手伝い4月いっぱいは売れ続けそう。

←文句なしの定番ソフト。最新データの採用はもちろん、FA制までも導入されている。

3　初　スーパーマリオランド3　ワリオランド

GB　1月21日発売　任天堂　ACT　¥3,900（込）

推定実売数/ポイント	内容分類	最高位/登場回数
96,000 1,745	移植 シリーズ キャラ	最高3位 登場1回

コンスタントに売れ続け、総合3位に入る健闘ぶり。家庭用ゲームのメインストリームでないとはいえ、ゲームボーイソフトの強さはあなどれない。ゴールデンウィーク商戦でさらにポイントアップか？

←マリオの敵役としてすっかり定着したワリオ。今後のシリーズ展開にも期待したい。

順位		タイトル	推定実売数/ポイント	内容分類	最高位/登場回数
4	初	風の伝説ザナドゥ PC　2月18日発売　NECホームエレクトロニクス　A・RPG　¥7,800	88,000 1,593	移植 シリーズ キャラ	最高4位 登場1回
5	初	ファイアーエムブレム　紋章の謎 SFC　1月21日発売　任天堂　S・RPG　¥9,800	79,000 1,443	移植 シリーズ キャラ	最高5位 登場1回
6	初	いただきストリート2 SFC　2月26日発売　エニックス　ETC　¥9,800	75,000 1,364	移植 シリーズ キャラ	最高6位 登場1回
7	初	す～ぱ～ぷよぷよ SFC　'93年12月発売　バンプレスト　PZL　¥8,200	46,000 839	移植 シリーズ キャラ	最高7位 登場1回
8	初	スーパー桃太郎電鉄II GB　2月18日発売　ハドソン　ETC　¥4,500（込）	43,000 776	移植 シリーズ キャラ	最高8位 登場1回
9	初	ロックマンX SFC　'93年12月発売　カプコン　ACT　¥9,500	39,000 714	移植 シリーズ キャラ	最高9位 登場1回
10	初	大航海時代II SFC　2月25日発売　光栄　SLG　¥11,800	33,000 600	移植 シリーズ キャラ	最高10位 登場1回
11	初	ドラゴンクエストI・II SFC　'93年12月発売　エニックス　RPG　¥9,600	28,000 511	移植 シリーズ キャラ	最高11位 登場1回
12	初	ファイナルファンタジーI・II FC　2月26日発売　スクウェア　RPG　¥6,800	26,000 481	移植 シリーズ キャラ	最高12位 登場1回
13	初	エメラルドドラゴン PC　1月28日発売　NECホームエレクトロニクス　RPG　¥7,800	25,000 479	移植 シリーズ キャラ	最高13位 登場1回
14	初	ロマンシング　サ・ガ2 SFC　'93年12月発売　スクウェア　RPG　¥9,900	24,000 445	移植 シリーズ キャラ	最高14位 登場1回
15	初	ドラゴンボールZ　超武闘伝2 SFC　'93年12月発売　バンダイ　ACT　¥9,800	23,000 416	移植 シリーズ キャラ	最高15位 登場1回

パソコンゲーム総合売上ベスト10

順位	前回	タイトル	シェア	記録
1	初	三國志IV PC98VM　2月26日発売　光栄　SLG　14,800円（CD付きは17,200円）	12.5%	最高1位 登場1回
2	初	ドラゴンナイトIV PC98VM　2月25日発売　エ・ル・フ　SLG　8,800円	11.9%	最高2位 登場1回
3	3位 ➡	提督の決断II PC98VM　'93年12月発売　光栄　SLG　14,800円	8.8%	最高3位 登場2回
4	初	レッスルエンジェルススペシャル PC98VX（HD専用）　2月15日発売　グレイト　TBL　8,800円	4.7%	最高4位 登場1回
5	⬆ 15位	美穂 PC98VM　1月25日発売　フェアリーテール／レッドゾーン　AVG　7,800円	4.2%	最高5位 登場2回
6	1位 ⬇	A.IV. A列車で行こうIV PC98VX、FM-T　'93年12月発売　アートディンク　SLG　12,800円	4.1%	最高1位 登場3回
7	2位 ⬇	河原崎家の一族 PC98VM、FM-T、X68K　'93年12月発売　シルキーズ　AVG　7,800円	3.7%	最高2位 登場3回
8	初	悦楽の学園 PC98VM　2月25日発売　シーズウェア　AVG　7,800円	3.1%	最高8位 登場1回
9	5位 ⬇	ランスIV　教団の遺産 PC98VM(HD専用)　'93年12月発売　アリスソフト　RPG　8,500円	2.9%	最高2位 登場3回
10	初	ファーランドストーリー伝記 PC98VM　2月10日発売　TGL　SLG　10,800円	2.8%	最高10位 登場1回

アーケードゲーム・タイプ別売上ベスト10

順位	前回	タイトル	メーカー	得点・記録
1	1位 ➡	バーチャファイター Virtua Fighter	セガ	9.20 最高1位 登場2回
2	初	龍虎の拳2 Art of Fighting 2	SNK	8.19 最高2位 登場1回
3	2位 ⬇	雷電II Raiden II	セイブ／日本システム	7.14 最高2位 登場2回
4	初	ダンジョンズ&ドラゴンズ Dungeons & Dragons	カプコン	6.84 最高4位 登場1回
5	⬆ 7位	ぷよぷよ Puyo Puyo	コンパイル／セガ	6.79 最高6位 登場4回
6	初	アイドル雀士・スーチーパイ Mahjong Soo-Chi-pie	ジャレコ	6.64 最高6位 登場1回
7	4位 ⬇	スラムダンク Run & Gun	コナミ	6.47 最高4位 登場3回
8	3位 ⬇	餓狼伝説スペシャル Fatal Fury Special	SNK	6.42 最高2位 登場4回
9	初	スーパーストリートファイターII Super Street Fighter II	カプコン	5.96 最高9位 登場1回
10	10位 ➡	グランドストライカー Grand Striker	ヒューマン／トーワジャパン	5.88 最高5位 登場4回

▲テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー	得点・記録
1	1位 ➡	リッジレーサー Ridge Racer	ナムコ	9.00 最高1位 登場4回
2	2位 ➡	バーチャファイター Virtua Fighter	セガ	8.73 最高1位 登場3回
3	初	ファイナルラップR(スタンダード) Final Rap R (Standard)	セガ	7.86 最高3位 登場1回
4	4位 ➡	それいけ！ココロジー2 Soreike kokorogy 2	セガ	7.38 最高4位 登場2回
5	5位 ➡	アウトランナーズ Out Runners	セガ	7.02 最高4位 登場5回
6	3位 ⬇	サイバースレッド Cyber Sled	ナムコ	7.00 最高2位 登場5回
7	6位 ⬇	スズカエイトアワーズ2(DX) Suzuka 8 Hours 2 (DX)	ナムコ	6.57 最高6位 登場3回
8	⬆	エイリアン^{3}ザ・ガン Alien^3-The Gun	セガ	6.55 最高1位 登場4回
9	7位 ⬇	エアコンバット Air Combat	ナムコ	6.17 最高5位 登場5回
10	⬆	リーサルエンフォーサーズ Lethal Enforcers	コナミ	6.05 最高7位 登場4回

▲アップライト／コックピット型

今月のスーパーファミコン

安定感のあるソフトが出そろった

上位4本中、3本が集計期間内に発売された新作だ。トップの『ダービースタリオンII』は、発売週で2,500ポイントを越えるという、圧倒的な瞬発力を発揮。12,800円という高い価格設定にもかかわらず、その後も安定したセールスを続けている。2位の『スーパーファミスタ3』も瞬発力という点では勢いがある部類。加えてこのソフトの場合はロングセラーが確実と見られる。『いただきストリート2』は、発売週のポイントの少なさがハンディとなって4位。期間中着実に売れ続けた『ファイアーエムブレム』の後塵を拝する結果になった。しかし、これら4本はいずれも安定感のあり次回以降の順位争いにも大きく関わりそうだ。

⬆サラリーマン、大学生などを購買力のある層を中心にヒット。

⬆爆発的ヒットになりにくいジャンルだが今後も売れ続けそう。

上位4本のポイント変動

単位：ポイント

ダービースタリオンII（1位）
ファイアーエムブレム（3位）
いただきストリート2（4位）
スーパーファミスタ3（2位）

今月のファミコン

ニューハードはそこそこ好調だが…

ファミコンでは『ゼルダの伝説1』、『ワリオの森』、『ファイナルファンタジーI・II』の3本の新作が発売された。いずれもメジャータイトルといえるものばかりだが、結果は意外にも低迷ぎみ。右のグラフでも分かるとおり2月27日発売の『ファイナルファンタジーI・II』で多少シェアが上昇したものの、それでも昨年からの累計ソフト販売数シェアをわずかに上回った程度だ。しかし、これとは対照的なのがハードの動き。今回の集計の1週前から急激に台数が伸びはじめ、集計期間内はほぼ20%をキープ。ゲームボーイのシェアを上回るに至った。これは新型ファミコンのTVCFによる宣伝効果のあらわれと思われる。

⬆総合チャートでもやっと12位。目論見はずれた(?)『FF 』。

⬆ゲームボーイでは順調な『ワリオ』ものだが、FCは低迷。

ハードとソフトの市場占有率変動比較

単位：%

ハードの占有率
ソフトの占有率

今月のゲームボーイ

『マリオランド3』の攻勢が続く

1月21日の発売以来、順調に売れ続けている『スーパーマリオランド3』と、今回の集計期間内に発売された新作の『スーパー桃太郎電鉄II』の2本が強い。特に『マリオランド3』のほうは、総合ランキングでも3位に入るほどの好成績。しかも総合2位の『スーパーファミスタ3』に推定実売数で約1,000本（ほとんど誤差の範囲）の差しかつけられていないのだから立派だ。グラフにも示してあるが、『スーパーマリオランド3』は発売後後退したものの、最終週で『スーパー桃太郎電鉄II』を抜きかえすほどの底力を見せている。今後もこの勢い（各週500ポイント程度の獲得）が続けば、次回の総合ランキングも上位を狙えるだろう。

⬆総合でも3位にランキングの『スーパーマリオランド3』。

⬆最終週のポイントダウンが惜しい『スーパー桃太郎電鉄II』。

上位2本のポイント変動

単位：ポイント

スーパーマリオランド3（1位）
スーパー桃太郎電鉄II（2位）

今月のPCエンジン

2本のヒット作でソフトシェアも上昇！

機種別に見てもっとも激しい動きを見せたのがPCエンジン。集計期間前の1月28日に発売された『エメラルドドラゴン』と2月18日発売の『風の伝説ザナドゥ』の2本は、PCエンジン全体のソフトシェアを押し上げるほどの大ヒットを飛ばした。右のグラフは、この2本の発売時にPCエンジンのシェアがどのくらい上がったかを示したもの。『エメドラ』では5.1%から28.8%、『ザナドゥ』では13.8%から21.4%に数字が跳ね上がっている。参考にスーパーファミコンソフトのシェア推移を示したが『エメドラ』発売時にはPCエンジンが大健闘しているのがよくわかる。大物が出たときのPCエンジンの勢いはあなどれない。

⬆瞬発力では『エメドラ』に劣ったが、機種別ではトップ獲得。

⬆最近のPCソフトのなかでは異例の人気を誇る『エメドラ』。

上位2本の売上とソフトの占有率

単位：ポイント

エメラルドドラゴン
風のザナドゥ

単位：%

PCエンジン
参考：スーパーファミコン

今月のメガドライブ

リリース本数は多いが、シェアでは苦戦！

集計期間中の新作リリース数では、スーパーファミコンに次ぐ多さを誇りながらなぜか伸び悩んだのがメガドライブ。やはり有力な新作に恵まれなかったのが災いしたのだろう。メガドライブ全体のシェアは、昨年からの平均である10.5%を大きく下回ってしまった。機種内でもっとも売れた『真・女神転生』でも、発売週のポイントがわずか160という状況。しかも続く2位には'92年発売の『ぷよぷよ』がいまだにランキングされている。3月発売の『ヴァーチャレーシング』、4月発売の『HEAVENLY SYMPHONY』の2本の大物レーシングゲームがこの状況を打破してくれるかどうか？　今後のメガドライブ勢の勢いに期待だ。

⬆SFCではそこそこヒットした転生が…。1位の『真・女神転生』。

⬆他機種のヒットが恨めしい？3位の『幽☆遊☆白書外伝』。

機種別リリース本数（2／7〜3／6）

SFC	MD	PC	GB	FC
28	13	8	7	3

ハード占有率の変動（単位：%）

⬆（93年度からの累計シェア=10.5%）

2/7〜2/13、2/14〜2/20、2/14〜2/27、2/28〜3/6

今月のネオジオ

前回と同じ3タイトルが上位を独占！

他の機種に比べて、新作リリース数が極めて少ないネオジオ。したがってランキング変動も緩やかで、上位に同じソフトが常駐する度合いも強い。グラフは、ここ5か月間のランキング動向を示したもの。『餓狼伝説スペシャル』のリリースをきっかけに、ランキング地図が塗り変えられたのがよく分かると思う。発売後の3か月は1位『餓狼伝説スペシャル』、2位『サムライスピリッツ』、3位『龍虎の拳』というオーダーが続いている。

ハードのシェアも広がり、人気もうなぎ登りのネオジオ。これにサードパーティーの拡充、リリース本数の増加といった要素が加われば、鬼に金棒状態かもしれない。

⬆不動のトップ。もはや敵なしの『餓狼伝説スペシャル』。

⬆トップを譲ったものの人気の高い『サムライスピリッツ』。

5か月のランキング動向

今月のパソコン

上位勢が交替するもHゲーは健在…

3か月続いた『A.IV.』のトップの座も、ついに今回打ち崩された。トップを奪ったのは、もはや国民的ゲームシリーズといえる『三國志』の最新作『IV』。同じく初ランキングの『ドラゴンナイトIV』に、わずかだが競り勝ちチャートに新風を吹き込んだ。トップ10にはこのほかに3本の新作がランキングされ、新規ランキングタイトルは計5本を数える。とはいえ、Hゲームが大半を占める状況は今回も変わらず、全体の6割がHものという結果になった。

過去5回のランキングについてHゲームの占有率をまとめたのが右のグラフだが、そのシェアは毎回3割以上をカウントしている。この状況はどこまで続くのか？

⬆初登場でトップにランキングされた『三國志IV』。

⬆2位は人気Hゲーの最新作、『ドラゴンナイトIV』が獲得。

Hソフトの占める割合

今月のアーケード

人気の主流は格闘ものとレース！

新規ランキングはテーブル型・アップライト型合わせて4本。動きとしてはまずまずといったところだ。両匡体とも、1位は前回のまま『バーチャファイター』と『リッジレーサー』がそれぞれ獲得。かたや格闘アクション、かたやレースゲームというのは、まさに最近のアーケードゲームを象徴しているかのようで面白い。ちなみにグラフでは過去5号分のランキングソフトについて、格闘ゲームとレースゲームの占める割合をまとめてみた。両ジャンルの合計シェアは毎号3割を越え、最近では5割近くにまで膨らんでいる。今回の新規タイトルにしても『龍虎の拳2』や『ファイナルラップR』など4本中3本がこれに該当する。

⬆さらにリアルになった続編も出る『バーチャファイター』。

⬆SNKパワーがまたまた炸裂！家庭用も期待の『龍虎の拳2』。

格闘もの・レースものの占める割合

Chart Watching

今月のお題目

1か月のハード・ソフト別販売推移

ハード販売台数の推移（2／7～3／6）

1200
1000
800
600
400
200
0
単位：ポイント
2/7～2/13　2/14～2/20　2/21～2/27　2/28～3/6
ネオジオ
ゲームギア
メガドライブ
PCエンジン
ゲームボーイ
ファミコン
スーパーファミコン

ソフト販売本数の推移（2／7～3／6）

8000
7000
6000
5000
4000
3000
2000
1000
0
単位：ポイント
2/7～2/13　新作…10本
2/14～2/20　新作…14本
2/21～2/27　新作…23本
2/28～3/6　新作…13本
メガドライブ
PCエンジン
ゲームボーイ
ファミコン
スーパーファミコン

コンシューマーゲームに関して、ハード・ソフト別に販売数推移をグラフ化してみた。ソフトのグラフに関してはその週にリリースされた新作のタイトル数も付記してある。

ハードについては、各機種のシェアにはほぼ変化がないが、第2週に全体的に数字が落ち込んでいるのが印象的。また、機種別売上概況の項目でも触れたように、ニューハードの健闘によりファミコンのシェアが全体に高めなのにも注目したいところだ。

ソフトに関しては、新作リリース数の増減と販売本数の変動が必ずしも一致しないことがポイント。これは一部の売れるソフトだけが全体の販売数を左右していることの証明になっている。ちなみに第2週目で販売数が増加したのは『風の伝説ザナドゥ』（PC）と『ダービースタリオンII』（SFC）のヒットによるものだし、第4週目で他機種が伸び悩む中スーパーファミコンだけが大きく販売数を伸ばしたのは『スーパーファミスタ3』のヒットによるものだ。次回は『ファイナルファンタジーVI』が集計期間内ぎりぎりで発売されるが、それが全体にどう反映されるのか楽しみ。

呂布殿…貴殿にこの名馬をさし上げましょう…
そ、それは赤兎馬…
せ、赤兎馬ッ
おおお
これが
わしの馬になるのかァッ!
呂布殿…わが娘をさし上げましょう…
そ、それは貂蟬…
ち、貂蟬が わしの馬になるのかァッ!
おおお
これは面白い
もっといろんなものをあげてみよう

コミック／林　正之

悲しいようなうれしいお知らせ

リスティス

が載ってないのでお嘆きのあなたに

■『**リスティス**』は単行本執筆のため、しばらくお休みします。再開は電撃王８月号の予定です。でも、うたたね先生ファンのみなさま、がっかりしないでね。４月１８日発売予定の『**コミック電撃大王**』に、うたたね先生の新作『**禍神風塵帖**』の連載が決定しました。コミックス『**リスティス**』第１巻も９４年中旬ごろ発行の予定です。

アンケート参加してくださった皆さん、なるべく全員になにか送りますので気長にお待ち下さい

▶コスチューム 新潟県 相馬詩織さん♡

◆コミック『サムライスピリッツ』は110Pよりはじまります◆

半蔵殿ならば
この右京との
山小屋での一夜の契り
よもや忘れたとは
いわさぬぞ

ドン

わーーっ
ちょっとカマかけた
だけだってー
嘘にきまってンだろーー

おまえがいうと
シャレにならん
だろーが!!

女嫌いだとは
思っていたが
そーゆーことだったか

右京様
右京様ー
もーイヤァー

イヤー
お菊ちゃんが
首斬ったー

ブシュー

ドキドキ

右京様がー
イヤー
圭ちゃーん

ザワー

ゴオオオ

動きだした
暗黒の力を

まだ彼らは
知るよしも
なかった

・E・N・D・

TO BE CONTINUED KATANABATTLE SAMURAISPIRITS

カキーーン
ゴン
お!やっとナコルルが帰ってくるぞ!
ナイスバッティング!
ビュン
パン
ティ〜
オオ
ハンゾー!?
大手裏剣か
白刃取りしかねーぜ
ファッ○ユーーー!!
バキイイン!
「斬る」とか「投げる」かならまだしも…
た…「たたく」とは…
サプライズド ショーコスギ…
ボクッ
ガルー!!
そうか
スパーーーン
斬ったら死ぬだろ○アックユー
さては お主 半蔵殿ではないな
うるさい みな 天草様の下僕となるのだ
あぶねーな
ガラン
天草にまけた。

あーあのシャンプーハットをつけた奴のコトだな

へん けん

どーしてそうなるのだ

そりゃあシャンプーが目に入らないようにさファ○クユー

あへ あへ

オイ ガル おまえさっきからなんかムカつく
○ァックユーってのやめろよ

これは〝決まり〟だから仕方がないのさファッ○ンジャッ○

忍者の語尾が「ーでござるよニンニン」デブの語尾が「ーデブよ」と同じように

アメリカン忍者はみな語尾につけるのさフ○ックユー

そうデブ そうデブ ナコちゃんデブ かわいいデブ

オフ オフ オフ オフ

ぼくわナコちゃんかわないデブ

なっ、パピィ。

ぬ!! 殺気!!

パピィ ゴートゥーヘル!!

ガッ

くるッ

大変だ

ズッ

幼女拉致に精を出している場合ではないぞ

フワ ファファファ フワ

あっ

なんかこのキックでおとされるとスゲームカつく

とにかく彼の話を聞いてくれ

ファー ファー ファー

スゥー…

あ~~

ガルフォード殿だ

俺はいま忍術の特訓で忙しいんだよ フ○ックユー

ポイス

爆竹

きえた!?

終わったか?

………

「天草四郎時貞」?

せんぷーれつざん!!

せんぷーあ!!

なんてことするのよこのクサレ○○

よぉ ナコルル 偶然二人きりだな

あっちで大人の話でも…

せっかくなついたトコだったのにィ(食料が)

自然は弱肉強食よ♡ナコ♡

せんぷーれつざん

覇王丸!!

へぶ!!

あ.ちょっと まって.今
大自然の通信が…

SAMURAI SPIRITS 哀戦士編™

せんぷー
れつざん!!

土屋杏子
KYOUKO TSUCHIYA
PRESENTS
1994

時は一七〇〇年の終わり…

この世に暗黒の怨念をもたらすべく

魔界の王の力を借り二人の男がよみがえった

この愛する女の頭蓋にかけても

見ておれこの天草四郎時貞の力を!!

ルルル…

にこっ…

SAMURAI SPIRITS 哀戦士編

KATANABATTLESAMURAISPRITS

ドガッ

◆コミック『ワールドヒーローズ』は118Pよりはじまります◆

負けたコトより年齢のコトの方が

ショックな彼女でした

•E•N•D•

◆次号と7月号には真行寺たつや先生の『卒業』前後編が掲載されます◆

1992年生まれの
16才よ!!

フン!!
3つしか
変わんない
じゃないか

あたしは
1431年生まれ…

あ

BATTLE

何よ小娘ってェ
ムカツクわねェ!!
見た目がね
うるさいな アンタは見た目
オバンじゃないよ!!
オバ…
こんなナイスバディなオバンなんていないわよ
あたしだってもう大人だよ!!
アンタ一体いくつなのよ!!

ニィ
カキン
ちょっと何よォ!!
さっきからニヤニヤして!!
WHにあんたみたいな小娘風情が出るとわね
しかもここまで残るなんて凄いなあってね
小娘のくせに

WH世界各国から
時を越えて
集結した
屈強の戦士が
力を競う
格闘競技大会
もちろん
世界一の座を
手にするため
出場したけど
あたしには
もう一つの
本当の目的が
ある
世界一の男の
妻になるのは
世界一の女…
あたしだけよ!!

ニヤ

!?

フフフ

リョーコ

VS

ジャンヌ

『ぷよぷよ』、『卒業』、『ドラゴンナイト』…電撃王誌上で
人気爆発！内野ゲーコミが帰ってきた！

WORLD HEROES 2 JET

■『卒業コミック傑作選』もヨロシク

内野文吾

PLATZ VON KÖNIG

プラッツ・フォン・ケーニッヒ

千葉麗子ちゃんにOVA『装甲騎兵ボトムズ～赫奕たる異端』の今西隆志監督のインタビュー。「戦争映画の謎と真実」も、アリ！

ハイテクアイドルとしてすっかりおなじみの千葉麗子ちゃん。最近はドラマやCMでも大活躍だけど、4月21日にはとうとう待望の歌手デビューも決定！　記念すべきデビュー曲『Non Stop! On Way Love』は『餓狼伝説SPECIAL』をテーマにしてるっていうから見逃せないぞ！

小学生にゲームで勝負を挑まれちゃいました 千葉麗子

Reiko Chiba

――初のソロレコーディングは大変だった？

「苦労しました。おとといまでスタジオに入ってて、きのうは伊豆に行ってマッサージしてもらったんですけど、19歳の身体とは思えないほど肩がこってるっていわれたんです。マッサージのおかげで、いまば心も身体もピチピチギャルに戻りましたけど（笑）」

――肩こりはレコーディングじゃなくて、日頃のゲームのやり過ぎが原因なんじゃない？

「レコーディングですよー。ゲームは、何時間やっても全然平気なんですけどね。RPGなんかだと連続10時間なんて当たり前ですからね。水分摂って、トイレに行く以外は食事もしませんから。でも、ほら主人公が宿屋に入るじゃないですか。あれを見ると、私まで元気になっちゃうんですよ」

――ハイテクアイドルとしてすっかり定着したみたいだけど……？

「おかげさまで（笑）。雑誌でコラムの連載を持ってるので、いろいろなゲームを人より早く楽しめるっていう点では得してますけど、前みたいに気楽にゲームセンターに行けなくなったのは少し残念。でもね、この前いきなり小学生に勝負を挑まれたんですよ。すごく面白かったですよ。プロゲーマーの人なんかより、ゲームのセンスがいいの。負けちゃいました」

――ゲーム、パソコン以外の趣味は？　とことんインドア派なの？

「外に出るの、嫌いなんです。バトミントンが好きっていうと、活動的なアウトドア人間だと思われるんだけど、バトミントンってじつは体育館でカーテンしめきって、電気つけてやる暗いスポーツなんですよね（笑）。写真集の撮影で海外に行ったときも、みんなは海に行ったのに、私はホテルでゲームギアしてましたから。だから男の人も、最近流行りのアウトドアな人はダメ。太陽の下になんて連れていかれたら、私ひからびちゃう。やっぱり繊細なアンディみたいな人がいいですね（笑）」

◀「妹もゲームが大好きなんです。いつか姉妹でゲーム会社を作れたらいいなあって思ってるんですよ」

▲「2曲めの『花鳥風月　乙女舞』はアンディに向けた曲なんです。でも私もアンディが好きだから、舞ちゃんは私のライバル。複雑な心境でした」

PROFILE

ちばれいこ：1975年1月8日生まれ。B型。コンピューター、ゲーム、パソコン通信などのニューメディアをさらりとこなす新時代型アイドルとして注目を集める。

CD『新世界楽器曲雑技団』

▶ヒットゲーム『餓狼伝説SPECIAL』から10曲をセレクトし、新世界楽器曲雑技団がフルアレンジした。アレンジャーによる全曲解説の入った解説書つき。ポニーキャニオン　2,500円［税込］◀「主人公テリーに恋する女の子」をイメージして作曲された。C／W曲の『花蝶風月　乙女舞』はアルバムとは別バージョンを収録。ポニーキャニオン1,000円［税込］。4月21日発売。

CDシングル『Non Stop! One Way Love』

撮影／江尻宏明

シリーズ謎と真実

戦争映画の謎と真実

◀『パットン大戦車軍団』より。

MD『アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―』など、欧州大陸のWWⅡを扱ったゲームは多い。しかし、ゲームでは戦争の本当の姿を知ることは、やはりちょっと難しい。そこで5000万人近い死者を出した未曾有の惨劇WWⅡを、現在ビデオで見られる戦争映画を年代順に並べて、検証してみる。

※注／スペクタクル戦争映画にしぼり、『大脱走』のような冒険映画、『針の目』といったスパイ映画、『禁じられた遊び』に代表される反戦映画は除いた。また、ビデオのデータ欄ではカラー→C、モノクロ→BW、ステレオ→ST、モノラル→M、スタンダード画面→S、シネスコ画面→CS、ビスタ画面→Vと略してある。

1／幻の電撃戦

'39年9月1日、ドイツ国防軍はポーランド領に殺到。イギリス、フランスはポーランド国境を保障するという同年3月の声明に基づきドイツに宣戦布告はしたものの、ドイツに勝ち目がないと判断。戦闘は回避していた。が、結局ドイツ軍は翌年5月、フランスに侵入、急降下爆撃機と戦車による電撃戦で、1カ月弱でフランスを降伏させた。

開戦9カ月でのドイツ軍の華々しい勝利は、しかし、ほとんど映画化されていない。わずかに『08／15』('56年／西独。ビデオ未発売)と『ダンケルク』('64年／仏＆伊。ビデオ廃版)があるくらい。それに前者はコメディ映画、後者は恋愛映画で、スペクタクルとはいいがたい。理由はかんたん。アメリカ、ソ連といったスペクタクルを作る国が、まだ参戦していなかったからである。

2／バトル・オブ・ブリテン

◀航続距離が短い独戦闘機は十分に爆撃隊を護衛できず、そのためにロンドン上空で多くの独爆撃機が撃墜された。『空軍大戦略』より。

西欧を征服したドイツのつぎの目標はイギリスだった。'40年8月、いずれはソ連を滅亡させようと考えていたドイツ総統ヒトラーは空襲だけでイギリスを屈服させようと考える。が、陸軍と協力して作戦する戦術空軍だった独空軍の力では、イギリス撃破は不可能だった。

『空軍大戦略』

'40年秋に行われた独軍のロンドン空襲を描いた大作。英軍機ばかりか、独軍機もスペイン空軍の本物を使用。独軍を非道に描かず、空の戦士の激突としてとらえている。※映画／'69年・英・127分・原語（ビデオ／WHV・3,914円[税込]・C・M・S)。

3／砂漠のキツネ

ドイツ、日本と枢軸同盟を結んでいたイタリアはリビアからエジプトに侵入する。が、そこで英軍に撃退された。ヒトラーは'41年2月、戦略的には無価値な北アフリカに、ロンメル中将をリビア駐屯独軍司令官として派遣する。同盟国の威信維持のための措置だ。ロンメル中将は装備も戦意も劣悪な伊軍を下げ、配下の部隊で優勢な英軍を攻撃。'42年6月にはリビア東端の町トブルクを占領。その優秀な戦術は敵味方から賞賛され、彼は〝砂漠のキツネ〟の異名をとり、ドイツ陸軍最年少の元帥となる。ロンメルの野心はふくらみ、エジプトからさらにはイラクまで軍を進めようとまで決心するに至る。が、補給は乏しく、戦力は枯渇。くわえて'42年11月、1年前に参戦したアメリカはパットン少将率いる第7軍を北アフリカに派遣。戦力が決定的に不利になった独軍は、ついに'43年5月、降伏した。

▶ロンメルの巧みな戦術に、多くの英兵が捕虜になった。『砂漠の鬼将軍』より。

『砂漠の鬼将軍』

独映画でもないのに、ロンメルが主役になっているところに、彼の人気(?)がうかがえる。北アフリカ戦線から西部戦線を転戦。ヒトラー暗殺事件連座の疑惑を受けて毒死する悲劇的な末路までが描かれている。ドラマ中心で、戦闘場面はニュース映画からの抜き焼き。※映画／'51年・米・87分・英語（ビデオ／FOX・3,800円[税込]・BW・M・S)。

◀パットン中将の米第7軍が北アフリカに上陸。独軍は窮地に。ちなみに写真の戦車は戦後登場のM41。『パットン大戦車軍団』より。

『パットン大戦車軍団』

戦闘シーンはハデだが、WWⅡで使われた戦車は登場しない。『砂漠の鬼将軍』同様。名将パットンのWWⅡでの活躍と、その人間性を活写。好戦的な内容が話題になった。'70年度アカデミー賞7部門受賞作。が、パットン役のジョージ・C・スコットは主演男優賞を拒否。※映画／'69年・米・171分・原語（ビデオ／FOX・5,000円[税込]・C・ST・CS)。

4／通商破壊作戦

◀援護なくビスマルクは沈没。『ビスマルク号を撃沈せよ！』より。

▲Uボートは戦果をあげたが、将兵の損耗率も70%と高かった。『Uボート』より。

▲英海軍軍令部は必死に、独艦隊を捜索した。『ビスマルク号を撃沈せよ！』より。

イギリスは食料を自給自足できず、植民地からの海上輸送に頼っていた。そこで独軍はWWⅠに続き、輸送船を攻撃する通商破壊作戦を展開する。潜水艦Uボートを中心に、戦艦ビスマルクやテルピッツが英国商船を狙った。食料輸送船だけでなく、アメリカからの武器輸送船も、Uボートは大戦初期には多くを沈め、米英の船乗りはUボートを〝海の牙〟と呼んで恐れた。しかし、英軍は輸送船団護衛にソナー装備の駆逐艦を投入。これによってUボートは次つぎと爆雷の餌食になっていった。また、強大な戦闘力を誇った戦艦もビスマルクが'41年5月、テルピッツは'44年11月、英空母から発進する雷撃機によって大西洋に葬り去られていった。空母がない独軍は海上で制空権を持たず、航空機の護衛がない戦艦は雷撃機のいいマトでしかなかったのである。

『Uボート』

巨匠W・ペーターゼンの大作。1隻のUボートの出撃から最後までを徹底的にリアルに描写している。艦内描写が多い人間ドラマ。※映画／'84年・西独・138分・原語（ビデオ／パイオニア・9,800円[税込]・C・ST・V)。

『ビスマルク号を撃沈せよ！』

独戦艦ビスマルクを追う英海軍の執念を描く。艦はミニチュアだが、かたちはキチンとしているし、英雷撃機ソードフィッシュも見られる。モノクロなのは、ミニチュアをリアルに見せるためとニュースフィルムをはさんでも違和感が出ないようにするため。※映画／'60年・英・98分・英語（ビデオ／FOX・3,800円[税込]・BW・ST・S)。

5/史上最大の陸上戦

西欧諸国を征服したヒトラーではあったが、その本当の目的はドイツからポーランド、ロシア、ウクライナにおよぶ広大な空間にゲルマン民族が支配する東方大帝国を建設することにあった。

'41年6月22日、152個師団(将兵300万、戦車3,600、航空機2,700)からなる独軍の大兵力が3方面軍に分かれてソ連に侵入した。'37年にスターリン首相が行った〝赤軍大粛清〟によって将官の90%、佐官の80%を失っていたソ連軍の指揮は悪く、独軍の前になすところながなかった。

▲ヒトラーはロシア人をドレイ化せよと命じた。『モスクワ大攻防戦 第1部 侵略』より。

▲燃える独軍主力のⅣ型戦車(T34の改造)。『モスクワ大攻防戦 第1部 侵略』より。

が、モスクワ攻略を主張する参謀総長ハルダー大将と無用論を唱えるヒトラーとの対立のために進撃は遅滞。その間にロシアの大地に冬が来た。想像を絶する寒さに行軍は停止。野戦指揮官は兵や武器が寒さに耐えられないと撤退を主張するが、ヒトラーは現地固守を命じた。

翌年春、越冬でスタミナを消耗した独軍は戦略を変更。南の油田、穀倉地帯を占領してソ連の戦争遂行能力を喪失させる作戦〝青〟を開始する。

作戦は順調に進み、パウルス中将の独第6軍はスターリンの名を冠した町、スターリングラードに突入する。が、それはソ連軍副総司令官ジューコフ大将の思惑どおりだった。市街戦に手間取っているうちに第6軍はソ連第62軍に包囲されてしまったのである。戦おうにも物資はなく、寒さに震える第6軍に、しかし、ヒトラーは撤退も降伏も許さなかった。第6軍将兵22万のうち4万は脱出したが、7万が疫病、飢餓、凍傷で死亡。11万は2カ月の包囲の果てに'43年1月末、降伏した。

◀T34はWWⅡ映画のなかばレギュラー戦車。『ヨーロッパの解放Ⅰ』より。

が、その大半もソ連軍捕虜収容所で病死。'55年、西ドイツに帰国したのは5千人に過ぎなかった。この損害は、独軍にとって致命的なものとなり、独軍の転落が始まった。

▶スターリングラードではヒトラーの意地のため、20万以上のドイツ人が死んだ。『スターリングラード』より(4月25日パイオニアLDCよりLDリリース予定)。なお同名映画がソ連映画にもあるらしい。

『モスクワ大攻防戦』

軍が協力していたので、圧倒的な迫力を誇るのがソ連映画だが、この作品はやや、ニュース映像が多い。そのかわり、『ヨーロッパの解放』よりもドラマ的には盛り上がっている。モスクワ攻略作戦の全貌を、主にソ連側からとらえた大作。※映画/'85年・ソ・&東独・170分・原語(ビデオ/にっかつ・4,980円[税込]・C・M・CS)。

『レニングラード大攻防戦』

キュヒラー大将指揮の独北部方面軍はモスクワとともに、レニングラードにも進軍した。レニングラードは3年近くも包囲され、食料の補給が絶えてしまったので、100万単位で市民は餓死し、人肉食さえ行われたという。独戦車の形状がデタラメなのが惜しい。※映画/'75年・ソ・186分・原語(ビデオ/にっかつ・16,243円[税込]・C・M・CS)。

6/〝ツィタデル〟作戦

スターリングラードでの大敗で、ドイツは同盟国の信頼を失った。これを回復させるためには大会戦での勝利が必要だと考えたヒトラーは、モスクワ南のクルスクでソ連軍を撃滅しようと、〝ツィタデル〟作戦を発動する。ソ連軍もその動きを察知し、機甲師団を用意して攻撃に備える。こうして'43年7月、クルスクで史上最大の戦車戦といわれる戦闘が開始された。

独軍はこの作戦に、前年に登場した重戦車ティーガーにくわえ、中戦車パンター、Drポルシェ設計の駆逐戦車フェルディナント、無人戦車ゴリアテなどの最新兵器を投入した。また、空軍は急降下爆撃機に対戦車砲を搭載。空からソ連軍主力戦車T34を砲撃した。パンターは戦線配備を急ぎすぎたためマシントラブルが多く、フェルディナントは機銃を積んでいなったため、接近してきた歩兵の火炎ビンに撃破される有り様ではあったが、底力を見せてソ連軍を粉砕。指揮をとった独南部方面軍司令官マンスタイン元帥は勝利を確信した。

ところが、あと1歩でとどめをさせるというところで、ヒトラーは、〝ツィタデル〟作戦中止を命じた。ヒトラーの盟友ムソリーニの治める同盟国イタリアの政情が不安定になったため、そちらに兵力をさく必要が生じたからである。ムソリーニが失脚すればイタリアは枢軸陣営を離れる。そうなれば米英軍がイタリアに上陸してくることはまちがいない……。こうして独軍は東部戦線での勝利を永遠に逃したのだった。

※商品名は英語読みで〝パンサー〟

▲独中戦車パンター
機甲軍総監グデリアン大将の時期尚早という反対にもかかわらず〝ツィタデル〟作戦に投入された。写真はタミヤの35分の1モデルによるG型初期タイプ。3,090円[税込]。

『ヨーロッパの解放Ⅰ』

ソ連大型戦争映画の決定版。ドラマは冗漫だし、ややクサい。が、戦闘シーンのスケールの大きさは、採算を度外視して製作しているだけあって圧倒的。戦車、航空機、兵員、すさまじい物量でスクリーンに展開する。※映画/'70年・ソ&東独・181分・原語(ビデオ/にっかつ・4,980円[税込]・C〈一部BW〉、M・CS)。

7/ドイツ空襲

アメリカは参戦するとイギリスの基地から爆撃機B17を使ってドイツ主要都市、工業地帯への空襲を開始。独空軍は防ぎきれず、総司令官ゲーリング帝国元帥は面目を失った。爆撃は一応、軍事施設を目標にしていたが、正確な爆撃には低高度での侵入が必要であり、それでは対空砲火の被害が大きくなる。勢い、爆撃は不正確となり、事実上の無差別爆撃になった。とくに'45年3月のドレスデン大爆撃では多くの民間人が死亡した。

爆撃は米英の陸戦隊がドイツ本土に突入した'45年4月まで続けられた。

▲米第8空軍の若手パイロットたち。『メンフィス・ベル』より。

『メンフィス・ベル』

戦略爆撃の主役、米第8空軍所属のB17メンフィス・ベルは、ブレーメン爆撃のためドイツ上空を飛ぶ。が、僚機は防衛戦闘機や対空砲火につぎつぎとやられ……。本物のB17と、現代SFXが、迫力ある空中戦を作りだした。※映画/'90年・米・99分・原語(ビデオ/ポニーキャニオン 3,980円[税込]・C・ST・V。

8/イタリア上陸

連合軍との和平を望んだイタリア国王エマヌエレ3世は戦争遂行を主張する首相のムソリーニを逮捕。バドリオ元帥に政権を担当させ、連合軍と降伏交渉を開始した。これを受けた連合軍は'43年9月、イタリア南部のシチリアに上陸作戦を開始。翌年5月、ローマに入った。しかし、逮捕監禁されていたムソリーニは救出され、イタリア北部で連合軍と戦った。

▶イタリアに上陸する米兵。『アンツィオ大作戦』より。

▲写真の戦車はM47。『アンツィオ大作戦』より。

『アンツィオ大作戦』

ローマ入城を急ぐ連合軍は、アンツィオへの奇襲上陸を敢行する。が、イタリア人は軍民ともに戦意を喪失していたが、独軍の抵抗は意外に頑強で、7人の歩兵が戦線に孤立してしまった……。かたちはデタラメだが、独火炎放射戦車が登場※映画/'68年・米・117分・原語(ビデオ/ソニーピクチャーズ 14,830円[税込]C・M・S

ヒトラーが「ハロー」というか?

日本では2月に公開されたスピルバーグ監督作品『シンドラーのリスト』は、映像的にはじつにリアルに作られていたが、残念ながら主人公のシンドラーをはじめとする主な登場人物がみんな英語をしゃべり、ややしらけた。ハリウッド映画にはこれが多く、『アマデウス』('84年、ミロス・フォアマン監督)のモーツァルトも、英語だった。アメリカ人にとっては母国語で話しているんだから、英語でけっこうだろう。しかし、どうせセリフは字幕で読む日本人にとって、ヒトラーが「ハロー」というのは、拳銃を撃ったら「ピカーン」とかいうのと同じで、調子が狂ってしまう。

これがイギリスなどヨーロッパの映画になると、独兵もドイツ語を話させてもらえる。恐らく、本国では英語の字幕が入るのだろう。そういえば真珠湾攻撃を扱った米映画『トラ トラ トラ!』ではロードショー時、日本人が(当然、日本語で)しゃべると、英語の字幕が出ていた。面白いのはソ連映画。『ヨーロッパの解放』以降は一応、役者はみんな原語を使う。が、たとえばヒトラーがドイツ語でしゃべると一拍遅れて通訳のようにナレーターがロシア語で話す。けっこう熱演で、ヒトラーが癇癪を起こすとナレーターもいっしょになって怒っていた。

▲ヨーロッパの映画は、ちゃんとセリフが原語になっているものが多い。『空軍大戦略』より。

9／東部戦線崩壊

▶独重戦車ティーガー
高射砲用に開発された88ミリ砲を搭載。ソ連戦車を一撃で粉砕した。写真はタミヤの35分の1モデルによる後期型。3,296円［税込］

※商品名は英語読みで"タイガー"

◀▲▼圧倒的なソ連軍の兵力の前に、東部戦線の独軍は敗色濃厚だった。将兵の間には厭戦気分が拡大していった。『戦争のはらわた』より。

'42年のモスクワを前にした越冬と'43年のスターリングラードでの敗退で、東部戦線での独軍兵力は250万を割っており、攻勢に出ることは不可能だった。一方、ソ連軍は兵力を増強して600万の将兵を用意し、'44年3月、ついに春季大攻勢を開始した。

ウクライナになだれこむソ連軍。独軍は後退した。とくに追いつめられた武装親衛隊（W-SS）のヴィーキング師団は悲惨で、橋のない冬の川を将兵は泳いでわたる羽目になり、心臓麻痺で溺死する者が続出した。

ハルダーの後任の参謀総長ツァイツラー大将はソ連軍の攻勢をもちこたえられないと判断。大規模な撤退を主張。が、ヒトラーは徹底抗戦を命令する。ウクライナはドイツがめざす東方大帝国にどうしても必要な土地であり、撤退したのでは戦争の意味が失われる。だが、フランスに連合軍の上陸が予想される時期でもあり、ほかの戦線の師団の転用はできなかった。当然、兵力差は戦況に反映。ソ連軍は黒海に面した要地クリミア半島を奪回し、さらにはポーランド国境に近いミンスクも7月には陥落した。ウクライナの確保どころか、独軍はソ連領土から一掃されてしまったのだ。

『戦争のはらわた』

東部戦線配備の独軍部隊、鉄十字章がほしくてしかたがない臆病な将校と彼に反発する百戦錬磨の下士官の対立の物語。歩兵戦が主だが、暴力描写で売ったサム・ペキンパー監督だけに、戦闘には迫力がある。※映画／'77年・英＆独・128分・英語（ビデオ／WHV 12,000円［税込］C・M・S）。

『ヨーロッパの解放Ⅱ』

白ロシア（現ベラルーシ）解放のため'44年、夏季大攻勢、"バクラチオン"作戦を開始するソ連軍。ヒトラー暗殺未遂事件も描かれている。戦闘場面は例によっての大迫力。※映画／'71年・130分・原語（ビデオ／にっかつ 4,980円［税込］・C〈一部BW〉、M・CS）。

10／SS対パルチザン

▲ロンドンのポーランド亡命政府の命令による蜂起に失敗した国内軍は地下水路に追いつめられていき、悲惨な最後を迎えることに……。『地下水道』より。

独ソ戦が始まって2週間後の'41年7月、スターリンはラジオで演説した。強力で残忍で無慈悲な独軍に対して、占領地域の住民は抵抗運動を開始せよというのである。たしかに独軍は"残忍で無慈悲"だった。ソ連が戦時捕虜の保護を取り決めたハーグ条約を批准していなかったせいもあり、ソ連兵は虐待された。また、親衛隊（SS）の特別行動隊（アインザッツグルッペ）は占領地域のユダヤ人、共産党員知識分子を大量に虐殺した。第一、独軍はロシア人をドレイにするつもりだった。多くのロシア人たちは、ドレイの運命から逃れようとパルチザン（ゲリラのこと）となり、列車の爆破、通信網の混乱といった占領軍へのテロを行った。対するSSは、パルチザンに参加する者の出た村を全滅させるなど、徹底したゲリラ狩りを開始。戦場以外でもドイツ人とロシア人は殺し合ったのである。

もちろん、フランスそのほかの西欧諸国でも占領軍に対する抵抗運動（こちらはレジスタンスと呼ばれた）は起こったが、なんといっても規模が大きかったのはポーランド国内軍による'44年8月のワルシャワ蜂起であった。ソ連軍による解放が近いことを感じたポーランド国内軍が、ソ連の政治的影響下に置かれることを嫌って、自力で独軍を追い払おうとしたのだ。しかし、ソ連軍の前には劣勢な独軍とはいえ、正規軍である。蜂起の情報をスパイから得ていたせいもあり、反撃はきびしかった。とくに独軍は鎮圧部隊にポーランド人と仲の悪いウクライナ人で編成されたSS外人部隊"ロナ旅団"や、囚人部隊の"SSディレワンガー隊"を投入したので、ポーランド国内軍は敗れて捕らえられた兵まで殺されていった。自分たちを嫌った蜂起と知ったソ連軍も容易にポーランド国内軍に荷担せず、ポーランド国内軍は壊滅的な打撃を受けてしまった……。

▶SSはパルチザンを出した村を皆殺しにし、パルチザンは捕らえたSSや、SSに協力したウクライナ人を即決処刑した。『炎／628』より。

◀ヒトラーは'43年、反独運動者をSSや国家秘密警察が裁判ぬきで処刑できる"夜と霧"指令を出していた。『続・ヨーロッパの解放』より。

『炎／628』

ある白ロシアの少年は面白半分でパルチザンに参加。そのために両親はSSに惨殺される。少年は隣村に身を寄せるが、そこにもSSが！　村人を小屋におしこめて放火。さらに機銃弾を撃ちこむSSの姿がすさまじい。※映画／'85年・ソ・143分・原語（ビデオ／東芝EMI・14,502円［税込］・C・M・S）。

『続・ヨーロッパの解放』

"続"といってももちろん、ベルリン陥落以降を描いたわけではない。ポーランド、ハンガリー、ルーマニアといった東欧諸国を解放するソ連軍の雄姿を描いている。旧ワルシャワ条約国の結束を固めるための作品。※映画／'77年・ソ・159分・原語（ビデオ／にっかつ・16,274円［税込］・C・M・CS）。

『地下水道』

SSによって狩られ、地下水路に逃げこむレジスタンス青年の青春を描く。『灰とダイヤモンド』とともに、全共闘世代のバイブルであり、また、ポーランドの巨匠アンジェイ・ワイダの代表作。※映画／'56年・ポーランド・97分・原語（ビデオ／ポニーキャニオン・4,800円［税込］BW・M・S）。

11／作戦"オーヴァーロード"

◀連合軍は上陸に先立って空挺部隊を独軍に放ったが、孤立した部隊は全滅した。『史上最大の作戦』より。

'43年11月、アメリカ大統領ルーズベルト、イギリス首相チャーチル、それにスターリンによるテヘラン会談が行われ、そこでスターリンは西欧に連合軍が上陸して第二戦線を形成することを強く望んだ。その第二戦線形成は、米英の思惑もあり翌44年6月、やっと実現した。西フランスのノルマンディに17万の連合軍兵士が上陸したのだ。

当然、独軍もこの攻勢は予測していた。独西方防衛準備総監ロンメル元帥は水際で上陸軍を粉砕しようと準備していた。が、ヒトラーの側近でOKW（国防軍総指令部）作戦局長ヨードル大将と上陸地点について意見が合わず、要塞工事の遅れもあって、結局、不完全な迎撃態勢で連合軍を迎えた。また、圧倒的な連合軍の航空兵力のため、頼みの機甲師団も昼間は行動できない有り様だった。こうして連合軍はフランスを東に進み、ドイツは東西から締めつけられていった。

▶ドイツへと東進する米軍。TV『コンバット』より（3月21日パイオニアLDCよりLD発売予定）。

『史上最大の作戦』

WWⅡの運命を決めたといわれる大作戦を壮大なスケールで映画化した。スケールの大きな戦闘を、1本の作品によくまとめてある。迎撃した独西部方面軍参謀長ブルメントリット中将が、ドイツ側シーンの軍事アドバイザーとして参加している。※映画／'62年・米・178分・原語（ビデオ／FOX・5,000円［税込］C・ST・CS）。

宣伝映画の映像は、本当の意味での資料だろう

本物の戦争がどんなものか、それを知りたいと思ったらやはり本当の戦闘を見るのがいちばんである。当時は国民の戦意高揚のためにどの国も宣伝用のニュース映画を流していた。そのひとつ『ドイツ週間ニュース』が、現在MGビデオから、1944年版と45年版の2巻のビデオにまとめられて、発売されている。見どころはなんといっても戦車。とくに独戦車はⅣ型戦車、パンター、ティーガー、Ⅲ型突撃砲、Ⅳ型駆逐戦車、ヤクトパンター駆逐戦車と劇映画ではまず見られない車体が、つぎつぎと登場してくる。

▲本物の戦車がふんだんに登場。写真はティーガー（サンプルビデオより）。

◀『ドイツ週間ニュース　最後の奮戦』MGビデオ　3,500円［税込］

◀『ドイツ週間ニュース　死闘の日々』MGビデオ　3,500円［税込］

12/作戦"マーケットガーデン"

連合軍最高司令官はアメリカ人のアイゼンハワー大将（のち大統領）で、連合軍の作戦は米軍が主導権をとって進めていた。兵力もほかの英軍、カナダ軍にくらべて米軍が圧倒的に多かったのでしかたがなかったのだが、誇り高いイギリス人としては不愉快だ。そこで英軍人の連合軍副司令官モンゴメリー大将は、英軍主体でオランダを独軍から奪回しようと、'44年9月、作戦"マーケットガーデン"を開始する。空挺隊の奇襲と地上軍の突進を組み合わせた作品だ。

が、作戦は無残な失敗に終わった。空挺隊は独軍の待ち伏せを受け、その空挺隊を援護するはずの地上軍は奪取予定の橋を思うように取れず、後退した。こうなると空挺隊は戦線を離脱するのがせいいっぱいだった。大きな犠牲を払って作戦は失敗し、英軍の威信を復活させようとしたモンゴメリーの野望は挫折した。また、この作戦以後、世界中の参謀は空挺作戦そのものを無謀な戦法と考えるようになっていった。

▲英空挺部隊、レッドベレーも橋を奪おうと奮戦したが、破壊的打撃を受けて後退した。オランダは結局、米軍の手で独軍から解放されることになった。『遠すぎた橋』より。

『遠すぎた橋』

"マーケットガーデン"作戦の全貌を描く。アメリカから英軍に貸与されたM4戦車は多数登場するが、独戦車は正体不明の代物が1両出演。※映画／'77年・英＆仏・175分・原語（ビデオ／バップ5,974円[税込]・C・ST・CS)。

13/作戦"ラインの守り"

'44年12月。もうドイツの敗戦は時間の問題と思われた。連合軍はベルギーまで進撃。ソ連軍も飛び地になっているドイツ領、東プロイセン（現在のポーランド北部）を脅やかしていた。が、ヒトラーはまだ、戦争の勝利を確信していた。確信の根拠、それこそベルギーにいる米軍を突破する反撃作戦"ラインの守り"だった。

霧の多いベルギーの冬。ヒトラーのつけ目はここにあった。優勢な連合軍航空兵力も、悪天候では飛べない。航空機さえ出てこなければ、連合軍のシャーマンやM24を凌駕する性能のティーガー、パンターといった強力戦車群とチュートン魂（ドイツ版大和魂）で、勝てる！

乳白色の霧をついて、モーデル元帥の独B軍集団、ディートリヒ高級集団指揮官（大将にあたるSSの階級）のSS第6機甲軍、マントイフェル大将の第5機甲軍は作戦を開始した。また、米軍戦線の背後にはムソリーニ救出で有名になったスコルツェニー上級大隊指揮官（中佐にあたるSSの階級）指揮の特殊部隊が、米軍に偽装をして破壊工作を担当していた。

油断していた米軍は不意を突かれて混乱。戦線は分断され、組織的抵抗は不可能になった。

独軍の先鋒はパイパー連隊指揮官（大佐にあたるSSの階級）率いる第1SS戦車連隊だった。この部隊はマルメジーという村で多数の米兵捕虜を得た。しかし、捕虜も殺す東部戦線帰りのパイパーは、捕虜を虐殺。戦後、戦争犯罪人として処刑されることになる。

米軍は戦略上の要地バストーニュで、独軍に包囲されてしまう。が、守備隊は独軍の降伏勧告に「バカ（ナッツ）」と答えて頑張りぬき、ついにパットン大将の米第3軍に救出された。このころから天候も好転。出撃してきた連合軍機の攻撃に、独戦車群は撃破されていった。

こうして作戦"ラインの守り"は失敗に終わり、ドイツの勝利はどうひいき目に見ても、望めなくなった。

▲独軍の思いもかけない攻勢に、米軍はただ戸惑うばかりだった。独機甲師団の行動を探ろうにも、航空機の行動は悪天候に阻まれた。『バルジ大作戦』より。

▲独陸軍総指令部（OKH）の戦略は当たったかに見えた。が、米軍は意外な抵抗力を示し、ヒトラーの望みはついえた。『バルジ大作戦』より。

『バルジ大作戦』

パイパー連隊指揮官を模したロバート・ショー演じるヘスラー大佐の指揮するケーニッヒティーガーはじつは米軍から払い下げられたM47だが、その進撃ぶりは壮観。※映画／'66年・米・165分・英語（ビデオ／WHV・3,914円[税込]C・ST・S)。

14/ベルリン炎上

'45年の3月になるとソ連軍は東プロイセンを占領。連合軍はライン河に迫った。独軍はライン河にかかる橋を爆破して、敵を阻止しようと考えた。連合軍将兵も、できれば橋など爆破してほしいと考えていた。でないと橋をめぐって戦闘になり、多くの犠牲が出るのは必至だからだ。ところが、ライン河最大の鉄橋レマゲンは頑丈で、独軍が爆破したが壊れてくれない。このため結局、流血の果てに橋は連合軍の手に落ちた。

が、連合軍はライン河東のエルベ河西岸で停止した。首都ベルリン攻略はソ連軍の手に委ねられたのだ。ベルリン市民は市脱出を急いだ。かつての独軍の残虐行為への報復を叫ぶソ連軍はすでに東プロイセンでドイツ人を大量に殺害している。市民はそのことを知っていたのだ。

4月22日。ソ連第1、第2白ロシア方面軍、第1ウクライナ方面軍はついにベルリンに突入した。独軍は新鋭のケーニッヒティーガーどころか試作段階の超重戦車（マウス）までつぎこんで応戦。擲弾兵（歩兵のこと）はひとつのビル、ひとつの部屋を陣地にして抵抗したが、衆寡敵せず、国会議事堂まで占領された。4月30日、ベルリンを脱出せず、総統官邸に踏みとどまっていたヒトラーは海軍総司令官デーニッツ元帥を新総統に指名して自殺。5月7日、デーニッツ新総統は連合軍に無条件降伏。ここに欧州最大の戦争は終了した。

▲独軍最後の陣地、ゼーロフ高地を抜き、ベルリンに突入するソ連第1白ロシア方面軍のT34（写真上）、重戦車スターリン（写真下）。『ヨーロッパの解放III』より。

▲レマゲン鉄橋の攻防は、WWIIにおける米軍最後の激戦だった。なお、写真上の米兵が持っているのは独製のMP40サブマシンガン。敵から奪って使用中。『レマゲン鉄橋』より。

▲ヒトラーは米英とソ連を戦わせようとしたが、ムダだった。『ベルリン陥落』より。

『レマゲン鉄橋』

レマゲン鉄橋をめぐる米独の戦闘。しかし、独国防軍の守備隊長はすでに戦争は負けだと悟っており、ムダな戦闘のために部下や民間人の生命財産を浪費しないよう、戦闘を手加減。橋の爆破を急ぐ。が、爆薬が不足していたために鉄橋はふきとんでくれず、橋は米軍のものに。そして守備隊長は鉄橋失陥の責任を問われて、SSに銃殺される。※映画／'68年・米・116分・英語（ビデオ／WHV・3,914円[税込]・C・M・S)。

『ヨーロッパの解放III』

スケールが壮大すぎて、いまひとつ展開にメリハリのなかった「ヨーロッパの解放」シリーズだが、この作品は舞台がベルリンに限定されるせいもあって、よくまとまっている。また、ワルシャワ炎上のシーンやベルリンでの市街戦では、信じられないほど広大なオープンセットが組まれている。※映画／'72年・ソ＆東独・159分・原語（ビデオ／にっかつ・4,980円[税込]・C(一部BW)、M・CS)。

『ベルリン陥落』

映画自体は、'41年の独ソ戦開幕からを描いているが、ベルリンでの戦闘に最もウェイトが置かれている。III型戦車、パンター、ティーガーといったほかの映画ではなかなか見られない独戦車が見られる。また、ヒトラーは実物よりやや背が高いが、他作品のヒトラーにくらべて、横顔など恐ろしく似ている。※映画／'49年・ソ・151分・露語（ビデオ／にっかつ・16,274円[税込]・C・M・S)。

映画に出てくる独戦車の種類は、とても少ない

戦車マニアがこだわるWWIIの独戦車。が、映画にはちゃんとしたものがまず出てこない。そこを探してみると思いつくのはT34改造のティーガー（ヨーロッパの解放）、本物を使ったIII型戦車（ベルリン陥落）くらいだ。また、III型戦車は『炎のロシア戦線』なるG（グレゴリー）・ペックのデビュー作や日本のTV『ジャイアント　ロボ』('67年)に、ミニチュアが出ていた。ケーニッヒティーガーや、II型戦車になると、もう見ることはまず、できない。

▲T34改造のティーガー。よくできている。『続・ヨーロッパの解放』より。

独重戦車ケーニッヒティーガー
WWII最強といわれた。『ヨーロッパの解放I』で輸送中の姿がチラッと映る。写真はタミヤ35分の1ヘンシェル砲塔型。3,090円[税込]

※商品名は英語読みで"キングタイガー"

PLATZ VON AÜSKUNFTE

プラッツ・フォン・アウスクンフト

最近は花粉症なんかもあって素直に喜べなくなってしまったが、春だ。すべてのものがイキイキとする季節。情報もまた、イキイキだ。

RECODING

セーラー戦士が歌うCDシングル、5人で5枚発売中

▲さる2月11日、東京・新宿のタバック・スタジオで行われたレコーディング。

▲5枚同時リリースされたセーラー戦士のCDシングル。日本コロムビア1,100円[税込]。

カラオケボックスに行くと時々、日頃アニメなど見ているとは、とても思えないような女の子が、『美少女戦士セーラームーンR』の主題歌『ムーンライト伝説』を歌いだしたりするので、びっくりする。小さい子供やファン以外の間でも『セーラームーン』って人気があるのだなあ、と思わされる。

その人気を、いやがうえでも高めるCDシングルがリリースされた。セーラー戦士5人のキャラクター別CDシングルだ。もちろんというか、やっぱりというか、歌っているのはTVアニメで5人の声を担当している声優。歌だけでなく、おしゃべりやポエムなんかも入っていて、買ったかいのある内容になっている。また、5枚のジャケットを合わせると1枚の書き下ろしイラストになるというのも嬉しい企画だ。

BOOK

騎士の時代、中世を知ろう

▲『戦士たちの時代』司史生＆坂東いるか著 SOFT BANK刊1,800円[税込]

RPGをしながら、きみはなにになっているだろうか? やっぱり騎士なり武士なりの、戦士になっているのではないだろうか? しかし、幸か不幸か騎士も武士もいまはいない。かつて、中世といわれた時代、彼らはどんな存在であったのだろうか?

そんなゲームマニアの82%(嘘)が胸に抱くであろう疑問に答えてくれるのがこの本『RPG幻想事典 戦士たちの時代』だ。洋の東西を問わず、中世の戦士たちについての知識が詰めこまれている。

映画同盟

M エム・バタフライ

▲かわいそうな外交官役は演技派ジェレミー・アイアンズ。4月中旬より東急洋画系にて全国公開予定。

'86年、フランスの外交官とその中国人の愛人がスパイ容疑で起訴された。裁判中、愛人がじつは男だったということが判明。しかも外交官は愛人をずっと女と思いこんでいたことがわかり2度ビックリ。スキャンダラスなスパイ事件として、世界中を騒がせた。外交官が寝物語に語った情報はすべて中国側に流れていたというわけだ。このスキャンダラスな実話を『ザ・フライ』のデビッド・クローネンバーグが映画化。ジョン・ローンが妖しい流し目で、女(!?)スパイを熱演している。

'64年の北京。フランス大使の外交官ルネはオペラ見物に出かけ、主役の女優にすっかり魅せられて……。

電撃的期待度★★★

カリートの道

▲久びさのデ・パルマ監督のバイオレンス・アクション。4月中旬より全国東急・松竹洋画系にて公開予定。

ちょっとした手ちがいで刑務所行きとなったギャングのボス、カリート(アル・パチーノ)。5年後、友人の弁護士デビット(ショーン・ペン)が金を工面してくれたおかげで出所する。しかし、たった5年の間にストリートは一変。当時の大物たちの姿は消え、昔気質のカリートの時代は過ぎさっていた。彼はこの機会に足を洗うことを決心。まともな生活を始めようとするが、デビットに救いを求められる。手を貸せば、カリートの生命も危ない大仕事だ。だが、彼には借りがある……。

『スカーフェイス』で組んだブライアン・デ・パルマ監督とパチーノがギャングの男の生き様を見せてくれる。

電撃的期待度★★★★

ジェロニモ

▲ジェロニモにはインディアン俳優のウェス・ステュディ。5月上旬より全国東急、松竹系にて公開予定。

アメリカ合衆国のインディアン迫害の歴史は『ダンス・ウィズ・ウルブス』でも語られていた。この映画の主人公は、わずか30人あまりの仲間を引きつれ、5千人以上の合衆国兵を相手に戦った男。〝赤い酋長〟と呼ばれ、恐れられるとともに、敵からもあっぱれと畏敬された伝説の戦士ジェロニモの物語だ。彼をモデルにした映画は数多く、これが17本目となる。しかし、いままでのはどれも単なるアクション西部劇だった。今回はウォルター・ヒル監督が初めて、最後のアパッチ族戦士ジェロニモの真実の姿を描いた。ジェロニモが戦った本当の理由、彼と戦わざるえなかった兵士たち。誇り高きヒーローの姿は感動的だ。

電撃的期待度★★★

幽遊白書(ゆうゆうはくしょ) 冥界死闘篇 炎の絆

▲原作、冨樫義博(週刊少年ジャンプ連載中)。4月中旬、全国東宝洋画系でロードショー予定。

コミック、TVと人気の『幽★遊★白書』。今度は長編映画になって登場だ。それも、コミックともTVともちがうまったく新しいストーリーでだ。

冥界。それは人間を守護している霊界とともに、この世に存在していた世界だった。しかし、冥界を支配する耶雲は人間界征服をめざし、その結果霊界との戦いに敗れた冥界は、遙か彼方の闇宇宙に幽閉されてしまっていた。

それから長い年月が流れ、いま、冥界は復活しようとしていた。耶雲は霊界を滅ぼし、人間界を冥界に作り変えてしまおうと企んでいたのだ。幽助たちは、この最強の敵に立ち向かえるのか?

電撃的期待度★★★★

★5つで満点

ANIME

TVシリーズ以来のスタッフ、今西隆志監督が語る『装甲騎兵ボトムズ～赫奕(かくやく)たる異端』

『装甲騎兵ボトムズ』は、'83年に放映されたロボット・アニメの名作だ。放映終了後、TVのオマケのようなOVAは製作されたが、今度、いよいよTVの続編が発表される。『装甲騎兵ボトムズ～赫奕たる異端』だ。その監督、今西隆志氏に話を聞いた。

撮影／江尻宏明

▲2日間慣徹の編集作業のあとで、疲れた顔の今西監督は、TVでは制作進行をしていた。

TVの『ボトムズ』は、類まれな戦闘能力を持った主人公キリコが、やはり強力な戦士であるPS(パーフェクトソルジャー)の女フィアナとともに戦い、ついに主敵を倒した後に宇宙を永遠にさまよう冷凍カプセルの中で眠りにつく道を選ぶところで終わった。戦いに満ちた世界では、自分たちの力は災厄を招くだけだと悟って……。そして『赫奕たる異端』は、それから32年後、ふたりのカプセルが偶然回収され、キリコが覚醒。新たな敵に出会うところから始まる。

「その敵というのがネクスタントなんです。TVシリーズに出てきたPSは脳を再処理した人間なんですが、今度のは人工の補助脳を持ったサイボーグです。作りだしたのは、マーティアルの第9セクターというところです。マーティアルというのは銀河横断規模の秘密結社で、TVに出てきた神の子の組織もマーティアルの一部でした。表面的には、闘争は人類の進化に有意義であるという教義を持った宗教団体ですが、その実体は有力な政治家、財界人、軍人をメンバーに持つ権力集団なんです」

そんな話を聞くと、マーティアルとかつての銀河の支配者、異能者(ワイズマン)との関係など、いろいろな疑問が頭をもたげてくる。「ワイズマンとは直接関係はないようです。そのへんはよくわかりません。だいたい、『ボトムズ』って。TVのときからわからないことの多い作品だったんですよ。謎めいた部分がたくさんあって。それを想像で補うのもファンの人には楽しかったんじゃないかな。だから、『赫奕たる異端』も謎の多い作品です（笑）」

TVは全50話が、舞台の異なる「ウド」、「クメン」、「宇宙」、「クエント」の4部に分かれていた。『赫奕たる異端』は、第5部になるのだろうか。

「なるでしょう。ただ、TVのときは一部が10話以上ありましたが、今回は全5話ですからね。ボリュームとしてはやっぱり、5話分です。あれこれ詰めこんで、雰囲気のないフィルムにはしたくなかったんです。『ボトムズ』は物語より、雰囲気なんですよ。TVが持っていた雰囲気は大事にしたいですね。でも、TV当時のスタッフで今度の作品に入っているのは作画監督の塩山紀生さんと、原作＆総監督の高橋良輔さん、それにぼくだけなんで、『ボトムズ』ってこうなんだよと若いスタッフに説明するのに、けっこう苦労しています（笑）」

◀▼「ATは昔と同じ。武器はあまり進歩していません。マーティアルがそうしむけているんです」

◀「キリコは変わりません。一方、声の郷田さんは10年前にくらべて、うまくなられましたね。」

装甲騎兵ボトムズ～赫奕たる異端　第1話「回帰」

キリコ覚醒！　それはキリコを“触れ得ざる者”としていたマーティアルにとっては不都合な事態だった。が、マーティアルのモンテ=ウェルズ枢機卿はこれを好機と考え、娘にしてネクスタントのテイタニアとキリコを戦わせようとする。声の出演／郷田ほづみ、弥永和子、ほか。6,800円［税込］　サンライズ。

EVENT

人気声優で盛り上がった『ダーペア』イベント！

さる2月13日、東京は杉並区にある新星堂荻窪店地下ホールにて、OVA『ダーティペアFLASH』のイベントが行われた。当日はケイ役の松本梨香とユリ役の國府田マリ子のふたりに花束を持った原作者、高千穂遙もゲストとして登場。トーク、歌、抽選会などで盛り上がっていた。とくにケイ役とユリ役のふたりがデュエットするOVAのエンディング曲『第二章』には、会場はもう総立ちであった。

▲目下人気急上昇中のふたりに、100人近くのファンが集まった。

▲最新巻の「Vol, 3 フローズン・エンゼル」バップ 4,944円［税込］

TV

この春、月曜夜9時のお茶の間は笑いの渦に

テレビ局の報道の現場を舞台にくりひろげられるラブ＆コメディ。4月12日にスタートするドラマ『上を向いて歩こう』（フジテレビ系21：00～）は、長引く不況や深刻な米不足などで暗く沈みがちな世相を吹き飛ばすにふさわしい明るく楽しいドラマだ。新卒でテレビ局に就職したヒロイン、細井千晶に西田ひかる。プロ野球のエースからニュースキャスターに転身する鮫島徹役を映画『免許がない！』でコメディー開眼した舘ひろしが演じる。思ったことがストレートに言動に出てしまう直情径行型の性格の持ち主の千晶と鮫島の激しいぶつかり合いがドラマの見どころとなりそうだ。

撮影／江尻宏明

▲共演は片岡鶴太郎、伊武雅刀、石田ゆり子ほか。音楽監督に広瀬香美。

MOVIE

'94年夏、『餓狼伝説』は、大画面できみを待つ！

いまさら、『餓狼伝説』とはなにか、なんてことをここで説明したら、『電撃王』は笑いものにされるだろう。しかし、これが映画になると話は別だ。そう、アニメ映画『餓狼伝説』が今年の夏、全国松竹系で公開されることになったのだ。

監督をつとめるのは総作画監督、キャラクターデザインを兼ねる大張正己。当代随一の人気アニメーターが、どんな“餓狼”の世界を見せてくれるのか、いまから楽しみだ。

▶テリー・ボガードの声を演じるのはTVスペシャルと同じ錦織一清。

MUSIK AUSKUNFT

ハードでポップ。そしてハイパー！

時のたつのは早いもので、BY-SEXUALも今年でデビュー5年目を迎える。昔の勢いに最近ではポップ性がくわわり、ますます要チェックのグループになってきた。リリースされたばかりの7thアルバム、『94LOVE』は、そのことをよく理解させてくれる1枚。ツアーメンバーの棚橋信二の参加によりハードで、ポップで、ハイパーなできばえだ。4月28日にはビデオクリップ集も発売予定。こちらにも期待できる。

▲『94LOVE』 3,000円［税込］ポニーキャニオン。発売中。

耽美OVA(笑)、"音"になる！

人気はあったとはいっても同人誌に連載されていたコミック『KIZUNA－絆－』がOVAになった。これは、そのサウンドトラックアルバム。収録曲のすべてを、高橋由美子の楽曲やアニメ『幽★遊★白書』のイメージアルバムで活躍中の高野ふじおが作曲している。原作の持っている耽美的な世界を、美しいメロディのインストゥメンタルが巧みに表現している。原作者のこだか和麻の書き下ろしB2ポスタープレゼントつき。

▲オリジナルサウンドトラックアルバム『KIZUNA－絆－』3,000円［税込］テイチク。発売中。

要注目の若手バンドWENDY、アニメのアフレコに挑戦！

サッカーブームのはずなのだが、昨年秋からスタートしたTVドラマはどれもこれも討ち死であった。ブームだからヒットは固いと思ったのだろうが、TVは水ものだ。

ところが、同じ秋から始まったTVでも、アニメ『蒼き伝説シュート！』(フジテレビ系日曜9：00～）は、その時間にもかかわらず視聴率で15%に届こうかという大ヒットとなった。主題歌『エール～あなたの夢が叶うまで～』もヒット。それに気をよくして、というわけではもちろん、ないのだろうが、『蒼き伝説シュート！』中盤のクライマックス（オンエアは3月27日）に、『エール』を歌うWENDYが試合の応援の女の子役で声の出演をした。同じ録音でも、レコーディングとアフレコではぜんぜんちがう。WENDYの3人（ドラムの小林亜希は病欠）は、プロの声優陣の技術に驚きながらもそれでもなりきって演じていた。

そのWENDYの1stアルバム『LESSON 1』が現在発売中。『エール』をはじめ、11曲入り。

▲苦労しながらも、声を絵に合わせたWENDYの4人のうちの3人。

▲『LESSON 1』 3,000円［税込］。フォーライフ発売中。

カワイイだけじゃない、多面体の女の子

Rieko Mi

表紙少女

三浦理恵子

今、スーパーファミコンにハマってます!!

――表紙の撮影はどうだった？

「撮影のお仕事って大好きなんです。そのときの現場の雰囲気で表情も変わってくるし。今日の撮影は、表紙に使われてるグリーンのカラフルなシャツが、シンプルなんだけど染め方がオシャレで色合いがキレイで、とくに気に入りました。ふだんは無難なモノトーンとか茶色のお洋服が多いから……」

――撮影以外で最近、印象に残ってるお仕事は？

「去年の12月1日に『抱きしめてDESTINY』ていうシングルを出したんですけど、これまでと歌い方がちがうねっていわれるんですよ。私も歌ってるときに目覚めたっていうか、最近カラオケによく行くんですけど、カラオケのときってすごく楽しくてなにも考えずに歌えるでしょ。だけど、お仕事のときは皆さんがお金を出してCDを買ってくださるんだって思うと力が入りすぎちゃって、自分を作ってしまっていたんです。でも、今回はとにかく楽しんで歌おう！　っと思って取り組みました」

――曲の雰囲気もいままでより大人っぽいとか？

「いままでは小学生でも中学生でも誰にでも当てはまる恋愛の歌っていう感じだったんですね。でも、今回の曲からストレートに気持ちを出すっていう感じに変わってきて、たとえば〝好きよ〟っていうことばを〝そばにいてね〟っていう言葉で丸くきれいに包んでいたのを、〝愛してるわ〟っていうそのままの言葉でストレートに歌いたいなぁと思って。20歳にもなったし、ちょっとずつ大人に（笑）」

――ほかにやってみたいお仕事ってある？

「この前、ディナーショーをやったんです。雰囲気つかむのに苦労したけど、すごく楽しかったから、また挑戦してみたいですね。お客さんは飛びたくてしょうがなかったみたいですけどね（笑）」

――仕事以外で最近、凝ってることは？

「いま、スーパーファミコンにハマってるんですよ!!　『マリオカート』とか『マリオワールド』とか、マリオのゲームばっかりなんですけど。昨日はうちでマリオワールドをずーっと一日中やってて、すっごく楽しくて燃えちゃった！　これは自分でも買うしかないと思って、さっき初めて自分でカセット買ったんですよ〜。これまではいただいたものばっかりだったから、緊張しちゃいました（笑）」

PROFILE

●みうらりえこ：'73年9月1日生まれ。'89年9月にCoCoとして『EQUALロマンス』でデビュー。'91年2月『涙のつぼみたち』でソロデビュー。ドラマでも活躍中。

ra

●カメラ／広瀬秀樹　スタイリング／米山リエ　ヘアメイク／赤石澤麻友美

DENGEKI NEW LINEUP

電撃文庫

イラスト／結城信輝『サークIII』より ©1993 MICRO CABIN CORP

パソコンの大ヒットRPG。初の小説化

サークIII

著／幸田佳子　イラスト／結城信輝・百鬼丸
定価520円

『D&D®』ノベルズ待望の翻訳第1弾!!

竜剣物語① ペンハリゴンの騎士

著／D・J・ハインリヒ　訳／安田 均・笠井道子　イラスト／安彦良和
定価620円

時の狭間をさまよう少女が見たものは…

血まみれ学園とショートケーキ・プリンセス

著／真行寺のぞみ　イラスト／松原あきら
定価500円

4月8日発売

Dセレクション

クリスタニアRPG

著／水野 良とグループSNE

今、冒険が始まる!!

魔獣巣くう禁断の大地で

illustrated by HAJIME SATO

B5判／豪華箱入り3冊構成／定価3600円

4月30日発売

電撃攻略王

電撃ウラワザ王 '94年完全版

電撃スーパーファミコンウラワザ特別編集班

イラスト／しろー大野

A5判／336P（オールカラー）／定価1500円

4月2日発売

新・読者のコーナー

ミルキーまりなのやさしい悪魔

気分を変えるため、髪をバッサリ。春に向けて新しい洋服を買ったし、口紅だって春の新色だあ!! あとはあとは、皆のハガキで、さらに気分を盛り上げるぜいっ。この春、なにかイイことありますよーに！

撮影／弘瀬秀樹 ※この写真は昨年暮れ（つまり、髪を切るずっと前）に撮影したものです

●PN／すら・くら
▲私は筋金入りの西武ファン。日本シリーズで会おうっ（笑）。

●PN／永野芳帆＆沙優樹朕
▲おふたりとも、ウマーイ!! またまた素敵なイラスト送って。

●PN／トラジャ
▲安彦先生のタッチを見事に再現！ ダーティペアが好き。

●PN／HIRO
▲ピンポーン。私は今、『電撃SFC』でチェッカーしてるの。

●字／渡辺耕平紹極

●PN／あおばかずと
◀20分待って『龍虎2』がプレイできたとか。ヨカッタネ。プレイ後の感想を聞かせてね。

春らしいイラストが、募集じっっ♥

いやぁ皆、毎月たくさんのイラスト、本当にありがとう!! ご要望にお応えして、来月からはイラストコーナーを少し拡大します。そんなワケだから、いままで以上に気迫のこもったイラスト、送ってね。ハガキの裏に編集部のスタッフやまりな宛にひと言ふた言、コメントを書いてくれると、もっと嬉しいです。個人的には、話題の新作ソフト『FFⅥ』のイラストを待ってるよん。

●PN／市藤にたか
◀確かに面白い！ リセット数もスゴイけど。私の攻撃意欲を満たすゲームのー本っスね。

次はお待ちかね、皆のハガキのコーナーよ

人生よろず相談所

風に尋ねても答はない。風に聞くな。まりなに聞け！

Q 実は大学に行こうか迷っています。僕の夢はマンガ家です（でも、俳優にもなりたい)。マンガ家になるのに、大学は必要でしょうか？ 現存のマンガ家は皆、一流大学を出ているか、在学中なんです。もう一体なにが何なのか、わからなくなってきました。

大学に行くべきか？

専門学校に行くべきか？

『電撃王』編集部に就職すべきか？

まりなさん！ 教えてください!!

埼玉県／PN偽鳩こういち

A 大学に行けば、一般的＆社会的なことは学べるハズ。学びたい専門分野があれば、もっと楽しいし。女の子ともたくさん出会えて、ノンビリと楽しい4年間。でもマンガ家になるために、テクニックを磨きたいというなら専門学校でしょうか。でもね、マンガって、アイデアでしょ？ 絵がうまくても、発想がダメだったらまずいワケじゃない？ アイデアって、ふとしたところからポンと出ると思うの。どういうマンガを描くにしても、たくさんの出会いと豊富な経験って、きっと役に立つもの。受験は大変でも、大学進学をおススメします。『電撃王』編集部の就職は……、よーく考えてね(笑)。カゲながら応援してます!!

Q ぼくには好きな女の子がいるのですが、その子の住所も電話番号もわかりません。唯一知っている人間は、僕と同じにその子のことが好きな男、ライバルです。そいつにだけは聞きたくありません。教えてくれるとも思えないし。でも、やっぱり聞くべきでしょうか？ 青森県・PN／密林王

A 恋は力づくで奪うもの、それが私の基本。よって、手段を選ばない。……プライドが許せばね。このケースと似たようなことは何度もあるけど、ホント、プライド大事にすると泣きを見るヨ。この際、ニクイ恋敵だろうと、利用しない手はない！ 堂々と聞いて、ついでにライバル宣言しちゃえ。その後を切り抜ける気があること、願います。

まりなの8番目の海をめざして

今月は気分を変えて恋の話でも、ひとつ。皆さーん恋してますかぁー？ 恋はいいぞぉ!! 日常にハリが出るし、お肌はスベスベになるし(この場合、男の子もそうなるの？)。いままでに数え切れぬほどの恋をしたけど、やはりウキウキワクワクするもんです。10人に出会えば、10人皆ちがう魅力を持つワケじゃない？ それを見つけてとにかく、ホメちぎる。そうすれば相手も、よけいイイ男になるし。そういうことで、私はイイ男としかつき合ったことがありません。好きなタイプって、大まかにいうと、強気な性格の人。やさし過ぎる人は手応えがなくてダメです。理性と野性が上手にミックスされている人。総じて、自分より力の強い人が好きかな？ 体力じゃなくて、本能的な力ね。日び、悪徳なんだっていってる私も恋してる人にだけは、どーしても弱い。私を押さえつけられるのは、私の恋人になる人だけ、という気がします。恋は自分勝手なもの、自分が楽しきゃイイという考えが私にはあるの。ひとつのゲームみたいなもんだから。愛とはまったくちがうな。愛は求めないもの、無償のモノでしょ？ ま、とりあえず、私にもそういう人がいるらしい、という話でした。今月はマジメ。

Pack in Letter Pack in Letter Pack in Letter Pack in

パックレター

先月見せた悪魔的根性で、今月も皆のハガキをたたっ斬るぜいっ。覚悟しろよー!!

まずは今年就職した人、受験に合格した人、おめでとう！ 反対に、現在ドロ沼にハマってる人、私はキミたちの味方だあ!! 4月発売の『FF Ⅵ』でもプレイしてウサ晴らしをしてね。本当にいいゲームだから。

さて新潟県のあくねおさんのハガキには、コミケ情報が載ってます。夏のコミケ(東京)は、遊びに行くだけだけど、冬はブースを出す予定です、個人的に。出す本はどんな内容になるか、まだヒミツ。たぶん成人向けのコーナーじゃないか？ 私のことだから(笑)。お楽しみにっ。

●新潟県・PN／あくねお

東京都の天空貴公さんからは、ハガキになにやらビッシリ書きこまれたモノをいただきました。サンキュ。ハガキの終わりに？「祈るぐらいなら悩めっ」と、こりゃ人生相談のことか？ あの人生相談に私がマジメに答えると思う？ いや一応答えてはいるんだけど、一般的な答はしないからね、私。相談にきた奴を魔の道にひきずりこむことが、私の望み。とくにいま、気ィ立ってるから、注意しないと痛い目見るよ、ホント(笑)。「痛くてもイイ」と思う人は、「まりなの下僕希望」と書いてハガキを送ってね。腕にヨリをかけて調教してあげましょう。その代わり、一般社会への復帰は不可能なので、よ～く考えるようにね。絶大なる快楽と引き替えに地獄に落ちるか、平凡な人生を選ぶか。当然、私は前者。

北海道の玄徳Ⅲさんからは、就職が決まったとのおハガキ。「このまま仕事が見つからなかったら、本当に地獄だったよな」って、チッ、惜しい。仕事よりもっと楽しいコト教えてあげるのにィー。まっありきたりの人生に飽きたら、またハガキくださいね。そのときこそ、フフフ。

栃木県の昭一さんからは、近所にある建物の面白い名前。これ、今度、写真に撮って送って。アジサイ亭って、どんな店なんだか……。入試4日前に送ってくれたらしいけど、どうだった？ 落ちて

新聞の一面に載る方法

まりな新聞 明×日発行

毎日頭を悩ませるこのコーナー。あーもう、手っ取り早くなにかやらかした方が早いんじゃないの?(日々暴力的)

新聞に載る方法……、このコーナーが始まってからというもの、過去の犯罪録を読みあさる私。没頭しているうちに、なんだか罪を犯す人びとの気持ちに感情移入しちゃって。……

イカーン! まっ、新聞に載るとまではいかなくても、罪作りなこと、いっぱいしてるんだよね、私。うーん、ワ・ル・イ人(笑)。ひとりボケはこのへんにして、ハガキを見よう。

大阪府の溝口クン、川柳かあ。こりゃ盲点でした。川柳って、五・七・五だっけ? あっ、そりゃ俳句か……。俳句と川柳の区別もつかないおバカちゃんに、どうやってそれを作れっていうんだ? 初歩からつまづきを感じるわ。由々しき問題よね……。とはいえ犯罪(そっち方向ばかりだな)をちょっとしたくらいじゃ全然罪悪感わかないしな。

近ごろ、とみに破滅的、刹那的感情が暴走してる感じ。だって世紀末だもーん(笑)。……抑えていた衝動が爆発するのは間近か? いま心配なのは、これが冗談ではすまないかもってことか(笑)。

④新聞の一面に載る方法
それは今のニュースを川柳にしておくる
実力があれば新聞の一面(かたすみそれも小さ
さらに文と名前が一行)だが載る。
それでも一応新聞の一面しかも安い!!
だから必要なのは才能と実力だけ?

●大阪府・溝口正雄

危険なコトはダメよ

あなたの一番の謎

左隣のコーナーとはうって変わって、あなたのお悩みに、まりな先生がやさしーく、ソフトにお答えしちゃうという、スーパーナイスなこの企画。やっとハガキがきて嬉しいよ〜ん。大分県の渡辺クンの疑問は、「バイクに取りつけることのできるサイドカー(側車)は、いくらぐらいするのでしょうか? そして、中型免許で(250〜400cc)でも取り付けOKでしょうか?」というもの。渡辺クンの疑問には、サイドカーのプロショップ、㈲コンビネーションガレージの山中氏が答えてくれます。謎は解けるかな? 「取り付けることはできます。免許証も中型のバイクにつけるのなら中型免許でいいんです。値段ですが、国産でも輸入でも1台100万円前後はします。日本ではサイドカーの量産をしておらず、月産1台という手作りになるので、どうしても高くなります」。取材協力/㈲コンビネーションガレージ ☎03-3886-8210

▲ハーレーとマイスターHKサイドカー。

まりな日記

3月1日(火曜日)
スキーはすんっごく楽しかったっ!! でも運動不足だったため、いま、筋肉痛地獄にハマってます。今シーズン、もう1回行きたーい。

3月5日(土曜日)
ここんとこ、ずーっとゲーマー君な私。4月発売の『FF Ⅳ』だョーン。楽しくってやめられません。40時間を超えたいま、エンディングは間近。すばらしい! のひと言に尽きる1本で、このゲームに出会えた幸せを、しみじみとかみしめちゃう……。

3月14日(月曜日)
先月あたりから起こった、自分自身の暴走は、もはや誰にも止められないと見た。恋にも仕事にも、本能で動くあたい、野獣をオリから解き放した気分。先行きが不安。

Pack in Letter Pack in Letter Pack in

も大丈夫!! まりなが手ぐすね引いて待ってるよ〜ん。人を突き落とすのって楽しいね(問題発言)。マジメっていうのも限界があるじゃない。ちょっと道を踏みはずせば、世の中こんな楽しいことないのに……と、いつも思うな、私。強い刺激とか快楽って、一度知ったら忘れられないものじゃない? どんどんエスカレートするし。実際、心をオープンにしておけば、どんなことでも楽しいんだよね。お酒にしたって、スポーツにしたってゲームにしたって、変な先入観がなければ一息にのめりこめるでしょ。人づき合いもそれと同じで、構えなければ面白い人と出会う確率って高くなるんだよね。他人同士の感情がぶつかり合って、引き起こされる出来事。それが、リスクが高ければ高いほど、あーッワクワク。いかに切り抜けるかを、瞬時に考えるって、なにかゲームと似てない? 前もってシミュレーションしてさ、必殺の一撃をくり出すチャンスを狙うなんてところ。そう考えると、私の日常っていやにコンピュータ的なんだなぁ。

私の高校の近所に
実際にある名前。
その1 丈夫そうでも、
茂呂井鉄工所
(脆い)
その2 そんなにマズくないよ。
アジサイ亭
(味最低)
さあ、みんなも探してみよう!
国立入試4日前に、こんな事をしてる私って一体…

●栃木県・PN/昭一

人とのつき合いにも、ものスゴク計算しちゃうし、自分のひと言が相手にどんな影響を与えるか、その効果を考えるよね。う〜ん見事なまでに打算的人生。我ながらホレボレ。自分の意のままに他人をあやつるなんて、チョロイもんだって(笑)。慣れるまでに時間はかかるけど。自分も何度もダマされるし(笑)。それをメゲずに乗り越えて、さらに悪徳の道進む……。これを私は、「リターンなしの快楽道」と呼んでいます。

さて最後は神奈川県の原相田原相さんからのハガキ。「僕ってば美形だし頭脳明晰だし口上手だから、モテちゃって夜も眠れないくらい…」。キミ、私の下僕にならない? そのプライドの高さが気に入ったわ。ぜひぜひ粉々にしてあげましょうっ、ってなところでまた来月!!

また来月 会いましょ♥

大募集要項

各コーナーへハガキを待つ。とくにイラストは近ぢか特集を考えているから、大歓迎だ。既成のコーナーにこだわらない、勝手なハガキもOK! 受験も就職も一段落したいまこそキミ、ヒマだろう? 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11メディアワークス電撃王編集部シルキー係まで!

迷宮狩り

ダンジョンハンター

第4回

スカルキープ城への挑戦

おかげさまで大好評のコミックエッセイ今月は「ダンジョン・マスターII」に挑戦するのだ！

作／新田真子

俺の名はショウ
百戦錬磨の
商売人だ

今日も今日とて
厚い信頼で結ばれた
相棒とともに
冒険者どもから
金を巻き上げている

おーい
誰か
いないか

……

あ、これ
高いなー

これ
買うのか？

おーい
誰か

おっ

スイッ

カモが来たようだな

まてまて
まず
不要のものを
売って
しまおう

むっ

いや やはり
先に買うもの
買おう

じゃ
あっちだ

まったく

おーい
誰か

くそー
ガキども

なんだ
誰も
いねーのかよー

『ダンジョン・マスターII スカルキープ』ビクターエンタテインメント☎03(3423)9268／PC9801版(VX以降、HD対応)、TOWNS版(マーティ対応)要マウス、FM音源対応。12,800円[税別]発売中

●このコーナーに応援・感想のおたよりをおくってね!

こっち
こっち

む!!

ぴょい…

あっち
あっち

ぴょい

……
……

それ!!

おやじー
おーい

遊ぶなッ

てへ

そっ
それは
ひきょうだ

おまえも
なんとか
言えよな

ふふっ

相棒

ゲームと全然
カンケーないけど
最近このCMが
なんか好きだな
DMⅡなら
テクノハットと
テクノブラっつー
ところっスかー?

PARTⅠ
ハンマー編の
眠そーな目が
好きだった

電撃パラダイス
ゲームミュージック☆カウントダウン

『TOKYO-FM』と
『電撃王』の連動企画!
『電撃パラダイス』発動!

4/2土曜日
深夜26:30〜
スタート!

TOKYO-FMで ゲームミュージックの新番組スタート!

TOKYO-FM(80.0MHz)で毎週土曜日深夜26:30(AM 2:30)から絶賛放送中の『電撃パラダイス ゲームミュージック☆カウントダウン』。もう聴いてもらえたかな? 『電撃王』では番組名と同じ『電撃パラダイス(略して"電パラ")』のコーナーを用意して、電波と雑誌という2つの媒体をフルに使って、クロスオーバーにGMの最新情報をお伝えしていく予定。パーソナリティーには、アニメ『YAWARA!』の猪熊柔役などでおなじみの皆口裕子さんを迎えて、元気いっぱいの雰囲気のなかにも落ち着いた感覚のオシャレな番組を目指している。ゲームメーカーの新作情報や発売前の新譜紹介、リスナーの投票によるGMカウントダウンなどなど、いろんな企画がメジロ押し。いままでGMファンだった人も、これからGMを聴こうという人にもピッタリの上質番組だ!

●皆口裕子プロフィール
みなぐちゆうこ。東京都出身。6月26日生まれ。蟹座。「ねるとん」のナレーション、アニメ『YAWARA!』の柔役などで活躍。

いろんなゲストがぞくぞく登場か?!

キミも番組づくりに参加しよう!!

その1 豪華ゲストを呼ぼう!!

スタジオに葉山宏治やB-univ、ZUNTATAといったGM界の豪華なゲストを迎えて、リスナーからの質問に答えてもらうゲストコーナー。ゲストを選ぶのはもちろんリスナーのみんなだ!

その2 こだわりGMベスト10

特定のゲームメーカーのGMベスト10……たとえば〝SNKの格闘GMベスト10〟、シューティングやアクションといったジャンル別のベスト10などなど、リスナーのみんなのこだわりを感じさせる、熱いGMのセレクションを送ってほしい。番組で紹介していくからね!

その3 "電パラ"ならではの特別企画募集

番組や雑誌でやってほしいことを大募集。電パラならではの特別ライブの企画や公開放送などなど……おたよりを待ってます! 「皆口裕子さんへの質問コーナー」「『電撃王』に皆口さんのエッセイを載せて」といった、べつにGM関連のものでなくともOK!

番組へのリクエストやおたよりは「TOKYO-FM 電撃パラダイス」あてに送ろう! とにかく、番組ははじまったばかり。キミの企画が、そく実現なんてことも十分ありうる状況だ。我こそはと思っている人はリキの入った企画をドンドン応募しよう!

テレホンボードでもリクエスト可

☎03(5237)8800 アクセスナンバー4107

GMのリクエストや番組への意見をテレホンボードでも募集。上記の番号にかけたらメッセージに従ってアクセスナンバーをプッシュ。キミの熱いメッセージを登録してくれ! ボードの内容はラジオの『電撃パラダイス』で紹介していくぞ!

おたよりのあて先

番組へのおたより、リクエスト、御意見、御要望は右のあて先まで。FAXでももちろんOK!

〒102-80 東京都千代田区麴町1-7 FM-TOKYO
電撃パラダイス係 FAX03(3221)1800

2月25日葉山宏治&ブラザーズ炸裂!!

2月25日18：30。渋谷ON AIRには、開演30分前から700人近い兄貴フリークが集結。そして、19：00にブラザーズのメンバーが登場すると、おなじみの〝兄貴コール〟が会場からかかる。演奏がはじまる。独特のカオティックなビートが会場に響きわたり、観客とバンドの動きがシンクロして大きなうねりを生みだす……。

ライブ3回目ともなると、MCも手慣れたもの。新曲も要所要所に挟み込み、定番のビルダーもステージ上でパフォーマンスを繰り広げる。3回（！）も行われたアンコールには謎の女も登場して、デュエット曲『TAKARAZUKA』も披露。2時間にわたるライブはアッというまに終了した。

演奏曲▶①食前の合掌②仁義なき兄貴③ANIKI01④兄貴、若者を叱る⑤フィットネス兄貴⑥インディーズ⑦音楽暴走族⑧DEATH WISH⑨世界の兄貴たち⑩未来を奏する羊の群れたちよ⑪サムソンとアドン⑫New Sexy Dynamite（PROTEIN MIX）／アンコール1①TAKARAZUKA②兄貴と私③男たちのバラッド／アンコール2①サムソンとアドン／アンコール3①男たちのバラッド（アコースティック調）

▶男の世界を歌いあげる葉山

▶ブラザーズとの息もピッタリ！

『ツインビーPARADISE』大イベント敢行!!

◀東京会場では國府田マリ子さんと椎名へきるさんのトークショーを予定

4月21日に発売に『ツイPARA』に出演中の声優さんたちが、自慢のノドを披露した〝熱唱！ボーカルバトル編〟が発売される。この発売を記念したイベントが全国3カ所で行われる。入場希望者は各主催店に問い合せよう！

■名古屋　ポートモールアピタ港店　音楽堂☎052(961)7637
■大阪　阿倍野ベルタ店　アニメイト　☎06(643)5818
■東京　新宿シアターサンモール　アニメイト☎03(3985)5611

B-univライブ近し!!

いよいよB-univのライブが開催。オールスタンディングの会場だけに超絶な盛り上がりが予想される！

東京　ON AIR WEST
●4月20日／開場18：00・開演19：00／前売り￥3,500円・当日￥4,000円

CD-VIDEO New Release!

今月のオススメ❶ RAY FORCE

4月21日発売

CD／2,000円［税込］
●ポニーキャニオン

収録曲▶①THE FIRST REPORT（ATTRACT DEMO）②ON STANDBY（STARTING DEMO）③PENETRATION（ROUND 1）④G（ROUND 2）⑤Experiment1：AGGRESIVENESS（BOSS A）⑥VISION（ROUND 3）⑦CRACKING！（ROUND 4）⑧Experiment2：DESTRUCTIVE OF POWER（BOSS B）-UNUSED⑨INTO DARKNESS（ROUND 5）⑩MOBIUS（ROUND 6）他全19曲収録

ZUNTATA V.C.O.（V…VISION C…CONCEPT O…ORIGINATION）シリーズと銘打たれた、ZUNTATAの新作はタイトーのアーケードの大作シューティング『レイフォース』のサウンドを収録したもの。スピーディで粘りつくようなダンスビートをからませ、どこか抑圧されたようなメロディが、独特の緊張感をかもしだす。

今月のオススメ❷ 餓狼伝説SPECIAL

4月21日発売

CD／2,500円［税込］
●ポニーキャニオン

収録曲▶①餓狼伝説SPECIAL（Title）②クリキントン（テリーボガード）③花蝶風月　乙女舞（不知火　舞）-Album Version- 歌：千葉　麗子④ジュウベイ（山田　十平衛）他全10曲収録

『餓狼伝説』ファンに送る新世界楽曲雑技団の新作は餓狼SPECIAL。セレクトした10曲をフルアレンジ。このうちの1曲は、同時発売のシングルCDで千葉麗子嬢の歌う『花蝶風月　乙女舞』の別バージョンを収録。アレンジャーであるシングル世界楽曲雑技団のスタッフの解説も全曲掲載している。

▶同時発売のシングル『花蝶風月　乙女舞』1,000円［税込］

今月のオススメ③

ばよえ〜ん!!
4月21日発売

CD／2,800円［税込］
●NECアベニュー

収録曲▶①ドラマ：朝の実況中継ワイド②theme of puyopuyo③warning of puyopuyo④memories of puyopuyo⑤ドラマ：お茶の間爆笑寄席⑥toy of puyopuyo⑦brave of puyopuyo⑧le onde du puyopuyo⑨魔導サスペンス劇場⑩sticker of puyopuyo他全14曲収録

全国制覇をはたした『ぷよぷよ』のサウンド集、『ばよえ〜ん!!』は待たされただけあって珠玉の仕上がり。PCエンジン版に出演した、4人の声優さんがアドリブをバリバリに効かせたドラマ、コンバイルのCD作品で活躍する田中勝巳氏がアレンジを加えた音源はぷよぷよフリークには涙もの。とくにスーパーメガトラックスは特上の出来！

今月のオススメ④

スターブレイカー
4月8日発売

CD／2,500円［税込］
●東芝EMI

収録曲▶①連邦宇宙軍のテーマ②冒険の旅③バトル2　戦士の力④不思議な空間⑤バトル3　決死の戦い⑥悲しみの星⑦宇宙戦争⑧愛のテーマ⑨侵入者⑩スターブレイカー(ライジング・フォース)⑪ファイナルバトル⑫序曲　結婚⑬輝く夢を抱きしめて　歌：後藤叶圭⑭輝く夢を抱きしめて(インスト)以下PSG音源⑮宇宙の旅⑯村人たち　他全42曲収録

2月にレイフォースから発売されたPCエンジンのRPG『スターブレイカー』のサウンド集。作曲はテレビ・CM・映画で活躍中の人気作曲家、中村暢之氏。シンセサイザーのみを使用し、オーケストレーションを意識したサウンドは、壮大という以外ない。PSG音源も収録。『スターブレイカー』の音楽を堪能できる1枚。

ツインビーPARADISE VOL.4
4月21日発売
CD/2,800円[税込]
全9曲収録
●キングレコード

ついにドラマを収録したこのCDも4枚目。ウィンビー役の西原久美子さんのモノローグ、矩形波の古川氏が作曲・演奏したサウンドも収録。

ツインビーPARADISE/熱唱　ボーカルバトル編
4月21日発売
CD/3,000円[税込]
全12曲発売
●キングレコード

『ツインビーPARADISE』のドラマに出演している声優さんたちがツインビーワールドをテーマとした曲を歌い上げたボーカルアルバム。

パーフェクトコレクション　イースIV The Dawn of Ys VOL.2
4月21日発売
CD/3,000円[税込]
全22曲収録
●キングレコード

PCエンジン版『イースIV』に収録された56曲をおなじみの米光亮氏がアレンジを加えて、22曲を収録。これにつづくVOL.3が、すでに準備中！

ストリートファイターII
発売中
CD/3,000円[税込]
全10曲収録
●ソニーレコード

Alph-Lylaの新作は、アレンジャーにギタリストの鳥山雄司氏を迎えた『ストII』のアレンジ集。『スーパーストII』の新曲も収録している。

スペシャル・トラックス
4月25日発売
シングルCD/1,000円[税込]
全6曲収録
●ポリスター

スーパーファミコンの超大作RPG『FF VI』のサウンドのアレンジ集。開発スタッフの合唱の入った「近づく予感」、未発表曲を収録。

■はみだし情報
ゲーム　アーツから発売されるメガCD版『うる星やつら』のオープニング「ほんの少しの勇気」、エンディング「最後の一歩」を収録したCD『I'm so happy！』が発売中。歌っているのはシンガーソングライターのHiro。これは彼女のセカンドアルバムにあたり、ヒットシングル「いつか空は晴れて」も収録。日本コロムビアより2,800円[税込]。

パソコンショップ クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5374-2608

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9 受付時間AM10：00▶PM7：00 FAX.03-5374-2609

〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座：3719463 〈振込名義〉株式会社クレバリー

5月1日より5月5日まで休ませて頂きます。

至調布 京王線 桜上水 至甲州街道 至新宿 三和銀行 永代信用組合 水道道路 〒 交番 ショップは火曜日定休 (駅から2つめの信号) クレバリー

パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせ下さい。

NEC新製品発表セール!!

セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき1000円～1500円消費税別途)

PC-9801BX2／U2基本セット

- PC-9801BX2／U2 定価￥178,000
- CU-14PD(0.28mm) 定価￥89,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- SS-10Ⅱ(サウンドボード) 定価￥16,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥306,000

セット特価 ￥198,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	￥10,427	￥10,300	￥35,000×2
20回	￥11,315	￥11,200	なし

PC-9801BX2／U2WINDOWSセット

- PC-9801BX2／U2 定価￥178,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- HP-DJ505J(プリンターケーブル付) 定価￥78,000
- 240MBHDD 定価￥69,800
- MS-WINDOWS Ver3.1 定価￥21,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- WAB-1000(アクセラレータ) 定価￥19,800
- EFB-4M(4MB増設RAM) 定価￥22,000
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥520,800

セット特価￥345,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,860	￥10,300	￥39,000×4
36回	￥13,982	￥11,600	なし

PC-9821Ce2/S1セット

- PC-9821Ce2モデルS1 定価￥298,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥315,400

セット特価 ￥248,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	￥10,268	￥10,100	￥35,000×3
30回	￥12,794	￥9,900	なし

PC-9821Ce2/S2Dセット

- PC-9821Ce2モデルS2D 定価￥363,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥380,400

セット特価 ￥295,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,872	￥10,300	￥24,000×4
36回	￥11,085	￥9,900	なし

PC-9821Cs2/S2セット

- PC-9821Cs2モデルS2 定価￥428,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥445,400

セット特価 ￥339,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,030	￥10,000	￥39,000×4
36回	￥12,942	￥11,400	なし

PC-9801BX2／U2高級セット

- PC-9801BX2／U2 定価￥178,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価￥98,000
- 240MBHDD 定価￥69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価￥25,000
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥502,200

セット特価 ￥319,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,389	￥10,100	￥33,000×4
36回	￥11,743	￥10,800	なし

PC-9801BX2／U2ゲームセット

- PC-9801BX2／U2 定価￥178,000
- CU-14PD(0.28mm) 定価￥89,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- SS-10Ⅱ(サウンドボード) 定価￥16,800
- 三国志Ⅳ 定価￥14,800
- 河原崎家の一族 定価￥7,800
- A'Ⅳ 定価￥12,800
- 禁断の血族 定価￥7,800
- 続・妖獣戦記 定価￥8,800
- 美穂 定価￥7,800
- マウス 定価￥6,800
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥361,000

セット特価￥243,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	￥10,395	￥10,000	￥34,000×3
30回	￥10,915	￥9,800	なし

PC-9821Ce2/S2セット

- PC-9821Ce2モデルS2 定価￥348,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥365,400

セット特価 ￥283,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	￥10,883	￥10,300	￥47,000×3
30回	￥14,012	￥11,300	なし

PC-9821Ce2/S2Dゲームセット

- PC-9821Ce2モデルS2D 定価￥363,000
- 三国志Ⅳ 定価￥14,800
- A'Ⅳ 定価￥12,800
- 続・妖獣戦記 定価￥8,800
- 禁断の血族 定価￥7,800
- 河原崎家の一族 定価￥7,800
- ランスⅣ 定価￥8,500
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥423,500

セット特価 ￥329,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,471	￥10,200	￥35,000×4
36回	￥12,043	￥11,100	なし

PC-9821Cs2/S3セット

- PC-9821Cs2モデルS3 定価￥468,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥485,400

セット特価 ￥378,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	￥10,816	￥10,000	￥31,000×5
48回	￥14,092	￥9,900	なし

PC-9801BX2/M2基本セット

- PC-9801BX2/M2 定価￥192,000
- CU-14PD(0.28mm) 定価￥89,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- SS-10Ⅱ(サウンドボード) 定価￥16,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥320,000

セット特価 ￥209,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	￥11,320	￥10,400	￥40,000×2
24回	￥12,263	￥10,100	なし

PC-9801BS2/U2基本セット

- PC-9801BS2/U2 定価￥238,000
- CU-14PD(0.28mm) 定価￥89,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- SS-10Ⅱ(サウンドボード) 定価￥16,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥366,000

セット特価 ￥239,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	￥10,293	￥9,900	￥33,000×3
30回	￥11,697	￥9,600	なし

PC-9821As2/U2基本セット

- PC-9821As2/U2 定価￥328,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥459,400

セット特価 ￥318,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥11,105	￥10,400	￥30,000×4
36回	￥14,183	￥10,600	なし

PC-9821As2/M2基本セット

- PC-9821As2/M2 定価￥342,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥473,400

セット特価 ￥328,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥11,141	￥10,900	￥30,000×4
36回	￥12,183	￥11,000	なし

PC-9821Ap2/U2基本セット

- PC-9821Ap2/U2 定価￥448,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥579,400

セット特価 ￥399,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	￥11,265	￥10,000	￥36,000×5
48回	￥12,658	￥10,500	なし

PC-9801BX2/M2高級セット

- PC-9801BX2/M2 定価￥192,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価￥98,000
- 240MBHDD 定価￥69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価￥25,000
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥516,200

セット特価 ￥333,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,716	￥10,400	￥35,000×4
36回	￥13,583	￥11,200	なし

PC-9801BA2/U2基本セット

- PC-9801BA2/U2 定価￥338,000
- CU-14PD(0.28mm) 定価￥89,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- SS-10Ⅱ(サウンドボード) 定価￥16,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥466,000

セット特価 ￥313,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,537	￥10,000	￥31,000×4
36回	￥11,684	￥10,500	なし

PC-9821As2/U2WINDOWSセット

- PC-9821As2/U2 定価￥328,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価￥98,000
- 240MBHDD 定価￥74,800
- AP34-4M(4MB増設RAM) 定価￥30,000
- MS-WINDOWS Ver3.1 定価￥21,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥684,000

セット特価 ￥448,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	￥11,577	￥10,400	￥28,000×6
48回	￥14,639	￥11,800	なし

PC-9821Ap2/M2基本セット

- PC-9821Ap2/M2 定価￥462,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥593,400

セット特価 ￥415,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	￥10,621	￥10,000	￥40,000×5
48回	￥14,215	￥10,900	なし

PC-9821Ap2/U2WINDOWSセット

- PC-9821Ap2/U2 定価￥448,000
- MF-8615(マルチスキャン) 定価￥110,000
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価￥98,000
- 240MBHDD 定価￥74,800
- AP34-4M(4MB増設RAM) 定価￥30,000
- MS-WINDOWS Ver3.1 定価￥21,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価￥9,800
- マウス 定価￥6,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥804,000

セット特価 ￥538,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
42回	￥11,840	￥9,900	￥37,000×7
60回	￥13,484	￥12,000	なし

FUJITSU FM TOWNSⅡ 新製品発表セール!!

セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき1000円～1500円消費税別途)

TOWNSⅡ-ME20基本セット

- FM-TOWNSⅡ-ME20 定価￥198,000
- FMT-DP5351W 定価￥79,800
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥295,200

セット特価 ￥229,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	￥10,460	￥10,100	￥28,000×3
24回	￥13,258	￥11,100	なし

TOWNSⅡ-ME20ゲームセット

- FM-TOWNSⅡ-ME20 定価￥198,000
- FMT-DP5351W 定価￥79,800
- A'Ⅳ 定価￥12,800
- センシャル・エンジェル 定価￥9,800
- シャングリラ2 定価￥8,800
- 続・妖獣戦記 定価￥8,800
- 河原崎家の一族 定価￥7,800
- あゆみちゃん物語 定価￥6,800
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥332,600

セット特価 ￥265,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	￥11,547	￥10,000	￥42,000×3
30回	￥11,101	￥10,700	なし

TOWNSⅡ-MF20基本セット

- FM-TOWNSⅡ-MF20 定価￥228,000
- FMT-DP5351W 定価￥79,800
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥325,200

セット特価 ￥255,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	￥10,971	￥10,000	￥38,000×3
30回	￥12,457	￥10,200	なし

TOWNSⅡ-MF20ゲームセット

- FM-TOWNSⅡ-MF20 定価￥228,000
- FMT-DP5351W 定価￥79,800
- A'Ⅳ 定価￥12,800
- スカベンチャー4 定価￥9,800
- センシャル・エンジェル 定価￥9,800
- 稚恵美 定価￥8,800
- 河原崎家の一族 定価￥7,800
- 続・妖獣戦記 定価￥8,800
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥365,600

セット特価 ￥288,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	￥10,347	￥10,000	￥45,000×3
30回	￥12,481	￥11,600	なし

TOWNS MARTY2入門セット

- TOWNS マーティー2 定価￥66,000
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥75,800

セット特価 ￥62,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
6回	￥11,709	￥11,500	なし
12回	￥6,402	￥5,800	なし

TOWNSⅡ-MA20基本セット

- FM-TOWNSⅡ-MA20 定価￥298,000
- FMT-DP8371 定価￥80,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥395,400

セット特価 ￥305,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥11,008	￥10,100	￥28,000×4
36回	￥12,584	￥10,200	なし

TOWNSⅡ-MA20ゲームセット

- FM-TOWNSⅡ-MA20 定価￥298,000
- FMT-DP8371 定価￥80,000
- A'Ⅳ 定価￥12,800
- センシャル・エンジェル 定価￥9,800
- シャングリラ2 定価￥8,800
- 続・妖獣戦記 定価￥8,800
- 河原崎家の一族 定価￥7,800
- あゆみちゃん物語 定価￥6,800
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥432,800

セット特価 ￥338,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,231	￥10,100	￥38,000×4
36回	￥14,882	￥11,300	なし

TOWNSⅡ-MF170Wセット

- FM-TOWNSⅡ-MF170W 定価￥288,000
- FMT-DP5351W 定価￥79,800
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥385,200

セット特価 ￥299,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,710	￥10,200	￥26,000×4
36回	￥13,344	￥10,000	なし

TOWNSⅡ-フレッシュセット

- FM-TOWNSⅡ-Fresh 定価￥368,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥385,400

セット特価 ￥298,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥10,333	￥10,300	￥25,000×4
36回	￥11,184	￥10,000	なし

TOWNS MARTY2基本セット

- TOWNS マーティー2 定価￥66,000
- キーボード 定価￥7,800
- マウス 定価￥3,800

合計定価￥77,600

セット特価 ￥66,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	￥8,161	￥7,400	なし
15回	￥5,487	￥5,100	なし

TOWNSⅡ-MX20基本セット

- FM-TOWNSⅡ-MX20 定価￥398,000
- FMT-DP8371 定価￥80,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥495,400

セット特価 ￥379,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	￥11,538	￥10,900	￥44,000×4
42回	￥14,253	￥11,200	なし

TOWNSⅡ-MX20ゲームセット

- FM-TOWNSⅡ-MX20 定価￥398,000
- FMT-DP8371 定価￥80,000
- A'Ⅳ 定価￥12,800
- センシャル・エンジェル 定価￥9,800
- 稚恵美 定価￥8,800
- 河原崎家の一族 定価￥7,800
- シャングリラ2 定価￥8,800
- 続・妖獣戦記 定価￥8,800
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥534,800

セット特価 ￥415,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	￥10,621	￥10,000	￥40,000×5
48回	￥14,215	￥10,900	なし

TOWNSⅡ-MX170Wセット

- FM-TOWNSⅡ-MX170W 定価￥468,000
- FMT-DP8371 定価￥80,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥565,400

セット特価 ￥433,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	￥11,432	￥10,500	￥41,000×5
48回	￥12,077	￥11,400	なし

TOWNSⅡ-MX340Wセット

- FM-TOWNSⅡ-MX340W 定価￥498,000
- FMT-DP8371 定価￥80,000
- キーボードカバー 定価￥2,800
- マウスパット 定価￥2,800
- クリーナー 定価￥2,000
- FD10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価￥9,800

合計定価￥595,400

セット特価 ￥455,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	￥11,077	￥9,900	￥32,000×6
48回	￥16,222	￥11,900	なし

TOWNS MARTY2ゲームセット

- TOWNS マーティー2 定価￥66,000
- マウス 定価￥3,800
- センシャル・エンジェル 定価￥9,800
- 稚恵美 定価￥8,800
- DOR SE'93 定価￥8,800
- あゆみちゃん物語 定価￥6,800
- FD10枚 オープンプライス

合計定価￥104,000

セット特価 ￥88,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	￥10,498	￥9,700	なし
18回	￥5,997	￥5,700	なし

「女神転生」の西谷史がまたひとつ、渋谷の秘密を暴く!!

東京SHADOW SHIBUYA FILE 3

作：西谷史
画：若菜等+Ki

今月のSHADOW MAP

明治神宮
表参道
青山通り
渋谷駅
常盤松

録音機が全然使えない謎の区域があるらしい

3月の、ある木曜日の午後5時すぎ、ぼくは重いショルダーバッグをかついで、事務所のドアを開けた。

「きょうは、どうだったの？」

江戸時代の古地図に、取り組んでいたサラが、からかうように言った。

「だめだ……」

「そりゃそうよね。代々木のどこかっていうだけじゃ、あまりにも範囲が広すぎるもの」

軽蔑の眼差しを無視して、ぼくはバッグから、カメラとテープレコーダーを取り出した。

一週間前、ある学会の権威（K先生）から聞いた話に、こんなにも振り回されることになろうとは……。

偶然お会いしたK先生に、ぼくが渋谷のミステリーを取材している、という話をしたところ、思いがけない言葉が、返ってきた。

「いいとこに、目をつけたね。渋谷は本当に不思議な街だ。青山トンネルは取材したのかね？」

「はい。最初の記事で……」

「それじゃ、代々木は？」

「なんですか、それは？」

ぼくは、思わず身を乗り出した。

「やぶ蛇だな、これは……」

先生は、慎重に言葉を選びながら、話を続けられた。

代々木には、どんなテープレコーダーを持っていっても、録音できない場所があるという。

人の声とか雑踏だけではない。音楽を録音しようとしても、ぷっつりと音が消えてしまうらしい。

磁力線や、特殊な高周波などの可能性もふくめ、大がかりな調査が行われたが、まったく原因がわからなかった。

話を聞いた途端、ぼくの頭にいろんな可能性が、次から次に浮かんできた。

テープ以外の磁気媒体が、その場所でどう反応するか、考えただけでもワクワクする。

「先生、その場所を教えてください。絶対に公開しません！」

すがるように頼むぼくに、K先生は困った顔をされた。

「私が聞いた人に、迷惑をかけてしまうから、だめだよ。そもそも、その場所は私有地なんだ。あんたもマスコミの人間だ。悪気はなくとも、どこで漏らしてしまうかもしれん。テレビ局にでも知られたら、えらいことだ」

そう言ったきり、先生は黙りこんだ。

拒絶されると、どうしても知りたくなる。

代々木という広い地域から、一つのポイントをしぼりだすなど、事実上不可能だ。

しかし、長い間渋谷を歩き回っているぼくは、NHK周辺、明治神宮の西側など、いくつか特別な雰囲気のある場所を見つけている。

そうした場所で、手当たり次第に、録音の実験を試みたというわけだ。

聖なる土地
“常盤松”
1860年の地図

現・渋谷駅
現・青山通り
1860年の常盤松
現・青山墓地

万延元年版江戸地図・古地図出版刊

聖なる土地、常盤松の数奇なる歴史と秘密

「先生、それより渋谷の原稿は大丈夫なの？」

　サラが真面目な顔で、言った。

「おっ、心配してくれるわけ？」

「だって、先生がろくでもない記事を書いたり、しめ切りを破ったら、私のページまで、打ち切りにされそうだもの」

（悪かったな！）

「それより先生、この場所、地図によって、持ち主が変わっているけど、どうなってるの？」

　サラは、地図の一角を指さして、かわいい唇を尖らせた。

　かつて、渋谷を流れていた川は、現在ではほとんど地底に埋め込まれている。元の河川を再現するために、サラに江戸時代の川を調べてもらったところ、思いがけない発見につながった。

「どれ……あれ、本当だ！」

　ぼくは、思わず声をあげた。

　江戸時代の渋谷は、大名屋敷が多かった。大名屋敷は、相対替えといって、持ち主が変わることも珍しくない。

　しかし、サラが注目した渋谷区常盤松の一角は、文政、天保、嘉永、万延の四つの地図で、すべて持ち主が変わっている。

「これは、なんかあるぜ！」

　原稿のしめ切りも忘れて、渋谷区史を引っ張りだしたぼくは、常盤松一帯の大名屋敷の変遷を見て、啞然としてしまった。

　その一角は、文化５年(1808)から嘉永５年(1852)の44年間に、５回も所有者が変わっていた。

「幽霊でも、出るんじゃない？　だからみんな恐がって、住みつかないとか……」

　サラが、好奇心に目を輝かせた。

「いや、そうは思えない……」

　ぼくは呟きながら、江戸時代の大名の変遷をまとめた資料を引っ張りだした。

「やっぱりだ……」

「なによ？」

　けげんそうなサラに、ぼくはいくつかの資料を比べて見せた。

「常盤松一帯の、最初の所有者は大和柳本藩・織田家だ。これを文化５年に、越後村上藩・内藤家が手に入れた。

　そのあと何年間か、有力旗本などに土地が分割され、文政10年に大和芝村藩・織田家のものになり、嘉永６年に薩摩藩が手に入れたことになっている。

　このうち織田の二家は、信長の弟、有楽斎の子孫だから、相当な名門だ。

　村上藩・内藤家は、徳川家康の弟がルーツで幕府の老中を輩出しているほどの名家だ。

　薩摩藩は、幕末には日本一の雄藩だった。

「こんな名門の藩が、縁起の悪い場所に来るはずがない」

「だけど資料には、薩摩藩下屋敷って書いてあるわ。下屋敷って、家来が住むとこじゃないの？」

「ちがーう！」

　ぼくは、スラムダンクの赤木のような声を出してしまった。（見てない人、ごめん）

「上屋敷ってのは、幕府に仕えるための、事務所みたいなもの。だから、そっちにうるさい家臣を置いといて、下屋敷に美人の側室を住まわせて、気ままに暮らすってのが、大名の生活パターンなんだ」

　渋谷区史によると、薩摩の場合、藩士の島津斉彬はここに常駐して、娘の天璋院をここから将軍に嫁がせたことになってるから、完全な本宅だな。

「うちの資料だけじゃ手に負えない。プロの意見を聞くしかないな……」

「はいはい。調査はこのくらいにして、今日は原稿を、書いた方がいいわよ。失業したくなきゃね」

「わかったよ……」

　ぼやきながら、ぼくはパソコンの前に座った。

　だが結局、サラが帰ってから、ぼくはあるかぎりの資料をひっくり返して、常盤松のことを調べた。

　その結果、一つ面白いことがわかった。

　青年時代、薩摩藩の武士だった西郷隆盛は、常盤松に住んで、将軍家との婚礼品を調達する仕事をしていたらしい。

　西郷さんは、この街が好きで、明治時代に勢力争いに敗れて鹿児島に帰るまで、渋谷に住んでいた。

　1868年（明治元年）官軍が江戸に攻めこもうとしたとき、西郷さんが、江戸の街を戦場にしてはいけないと主張して、勝海舟と会談したのは、あまりにも有名な話だ。

　そのとき、西郷さんの頭にあった江戸の街というのは、この渋谷だったのではないだろうか。もし、彼が渋谷に住んだことがなかったら……そう考えると、恐い気がする。

聖なる土地
常盤松の移り変わり

古代

●古墳が築かれた

中世

●不明

江戸時代

●1658年　大和柳本・織田藩
　1808年　越後村上・内藤藩
　1817年　牧野家、内藤家などに分割
　1827年　大和芝　・織田藩
　1852年　薩摩　　・島津藩

明治以後

●ご料地
　一部を実践女学校に分割
　李朝の子孫が住む

第二次大戦後

●東伏見宮邸
　東宮御所
　常陸宮邸

やっぱり常盤松は特別な土地だった

ぼくは翌日、郷土史家として有名なW先生を訪ねた。

「薩摩藩がここを選んだのは、渋谷が安全な場所だと見極めたからだよ」

歯切れよく、W先生は断言された。

「1850年ごろ、薩摩藩は、世界の動向に通じていた。なぜなら、薩摩藩は琉球で、イギリスやフランスと、密貿易ができたからさ。

米国が、強引に開国を迫るという情報を得た薩摩は、東京湾で戦争が起こる可能性を考えた。それまで、屋敷のあった芝高輪では、戦争に巻き込まれかねない。

そこで捜した安全な場所が、渋谷の常盤松だったわけだ。

しかしこの読みは見事だった。屋敷を構えたのが1852年で、ペリーが来航したのが1853年だからね」

「なるほど……そうすると、常盤松が特別に安全な場所だということは、当時から知られていたんでしょうか？」

「どうかね………私は、江戸城から遠く、海岸からも遠い場所だったからにすぎないと、思うがね」

先生は、ぼくの見解には、いまひとつ乗り気ではなかった。正統な歴史家なら、当然のことかもしれない。

「渋谷の歴史を調べていて、わからないことがあるんです。千駄ヶ谷とか、代々木とか、他の土地は、明治時代以後の変遷が克明に記されているのに、常盤松については、ほとんど資料がないのは、どうしてでしょう？」

「そりゃ、常盤松は御料地だったから、歴史書に記すような事件は、なかったんだよ」

「御料地というと、皇室の………」

「そうだ。あえて言えば、朝鮮の李王朝の子孫が住んだことくらいだね。

戦争後は、東伏見宮邸になり、その後は東宮（皇太子つまり現在の天皇陛下）御所になり、いまは常陸宮邸になっている」

あっさりと言われて、ぼくは開いた口が、ふさがらなかった。

ようするに、この土地は、江戸時代以来、常に高貴な人々が住み続け、一般庶民とは縁のない土地だったのだ。

これが特別な土地でなくて、何なんだ！

常盤松をめぐる美しすぎる縁

翌日、その高貴な土地を、どうしても見たいというサラの願いで、ぼくは常盤松に、向かった。

國學院大学の前から、常盤松まで、駅前の喧騒が嘘のように、静かな下り坂が続く。

春の到来を感じさせるほど、日差しは暖かく、車の通りも少なかった。

弓道着を来た国學院の学生たちが、そばを駆け抜けて行く。

坂道の下、首都高のすぐそばに、こんもりと常盤木を茂らせて、常陸宮邸は静まりかえっていた。

あたりには、ポツポツと高級マンションが建っているが、古い寺や住宅が多いせいで、決して高級地という感じはしない。

むしろ大和や伊勢につながる静寂が、ここにはある。

皇太子時代の天皇陛下は、御結婚されたあと、御夫妻でここに住まわれた。

昭和34年当時、皇太子御成婚は、日本中を沸き返らせ、経済成長にはずみをつける、最大のイベントとなった。

そのパレードの終着駅がこの常盤松……。

ふと、脳裏をモノクロの映像が横切った。

ようやく、戦争の傷跡がいえた東京の街を、皇太子御夫妻を乗せた、馬車がゆく。道の両側に隙間なく並び、日の丸の小旗をふる人々。

懐かしさに、瞼を閉じたとき、

「昨日から考えてたんだけど、やっとわかったわ」

サラが、突然大きな声で言った。

「なんだ？」

「越後・村上藩って、どこかで聞いたことがあると思ったけど、雅子妃の故郷よ！」

「なんだって？」

「何かで読んだけど、小和田家の先祖は、村上藩の武士だったとか。もしかしたら、このあたりに、住んでいたのかもしれないわ」

「…………」

不思議な、ある意味では美しすぎる縁に、ぼくは絶句した。

「現在の天皇陛下が、御結婚された当時、ここに住んでいらした。その御子息である皇太子のお妃の先祖が、ここに屋敷を構えていた村上藩の武士だった。なんか、見えない糸に結ばれてるみたいで、素敵じゃない………」

目を輝かせるサラに、ぼくはあることを思いついた。

「おい、ちょっと代々木につきあえよ」

バッグに、ソニーの取材用テレコがあることを確認して、ぼくは言った。

「えっ………？」

「例の録音できない場所、君なら捜せるかもしれない」

「どうやって？」

サラが警戒の目で、ぼくを見た。

「明治神宮の西側を、歩いて捜す」

「えー、ヤダー！」

「現場までは、タクシーで行くから」

ぼくは、通りかかったタクシーにサラを押し込んで、代々木に向かった。

音が録れない謎の場所を求めて…

それから、半時間後、

「あたしは、ユリ・ゲラーじゃないのよ。こんな広い所から、どうやって見つけろっていうのよ？」

明治神宮の西側の門から、小田急沿線の街を見おろして、サラが不満気な声をあげた。

「ぼくが、これはと思う地域に、君を連れてゆく。そのなかで、君が何か感じた場所で録音してみてくれ」

「まったくもう………西谷さんって、絶対女の子には、もてないタイプね」

憎まれ口をたたく、サラを連れて、ぼくが歩きはじめたときだ。

グァーというけたたましい叫び声とともに、黒い鳥が、ぼくたちの頭上をかすめた。

殺気が背筋を駆け抜け、体中の毛が逆立った。

うずくまったサラをかばいながら、見上げると、二羽の鳥が、ぼくたちを嘲笑うように、頭上を旋回しながら、神宮の森に飛び去っていった。

グァーッ　グァーッ

二羽を迎えるように、何百羽もの鳥が羽ばたき、森が動きだしたように揺れた。

おびえた自分に、怒りがこみあげてくる。

「気味が悪いわね………」

「しょうがない。神宮には、都内に棲息する鳥の半分が、住んでいるんだからな」

「えっ………！」

サラは絶句して、ぼくを見つめた。

「なんだ？」

「先生、バカじゃないの？　この訳のわからない調査をやるより、そっちを調べた方が、よっぽど面白いじゃない」

「………とにかく、やるんだよ」

「あーあ………」

ぼやくサラをうながして、ぼくたちはいつ成果があがるともしれぬ、ミステリースポットの探索に出かけた。

今月の怪現象SPECIAL
～写真に出現した、白い大きな指～

前回の占星術で紹介したマンションの謎の階段を撮影した写真に、不思議な写真があったため、今回はその緊急レポート。サラの占星術コーナーは１回お休みします。

◀問題の写真。確かに白い指のようなものが、西平さんと同じところを指している。カラー写真で見ると、ストラップやただの光の反射ではないことが、はっきりとわかる。

場所：渋谷　青山病院の近く

時間：1994年２月14日　午後６時

先月、西平桂子さんの不思議な体験を紹介したあと、ぼくはそのマンションに、撮影に出かけた。

この時６枚の写真を撮影したのだが、その一枚にだけ、異様なものが写っていた。

カラーで、お見せできないのが残念だが、西平さんの指にあわせて、画面の中央に白いものがくっきりと写り、まさに霊の出現した場所を指しているのだ。

ちょっと見たところ、ぼくの指が入ったように、見えるかもしれないが、撮影したカメラはエスピオ115で、指を出したら、写真の半分が隠れてしまう。

西平さんに写真を見せると、絶句したきり言葉もなかった。

ぼくは、心霊写真を本気で信じたことはない。しかし、今回は自分が写しただけに、気味が悪い。

さっそく、馴染みの現像所のＭさんに相談した。

「心霊写真なんかじゃありませんよ。たぶん、これはカメラのストラップです。この白い部分を、鮮明に現像すればわかりますよ」

Ｍさんは、あっさりとぼくの懸念を吹き飛ばした。

だが次の日、Ｍさんのぼくを見る目がいつもと違う。

「どうでした？」

「わかりませんね。ストラップでないことは確かだが、こんなのは、いままで見たことがない」

Ｍさんは、ぼくの目を見ようとせず、白い影にピントをあわせた、写真をくれた。

拡大すると、白い影の周辺に、何かが発光しているような、小さなギザギザがあるのが、はっきりとわかる。

見てはいけないものを見たようで、口の中に苦いものがこみあげてきた。

「あのＭさん、もしかして、この写真……」

「わからないものは、わからないんです！」

不機嫌に、Ｍさんは背中を向けて仕事をはじめた。

この話には、後日談がある。

今月号にこの写真を掲載することになり、ぼくは焼き増ししようと、ネガを捜した。

ところが、ファイルの中に、このネガが見あたらない。真っ青になって、一時間以上捜したあげく、もしやと思って、Ｍさんを訪ねた。

Ｍさんも、まさかと思うけど、と言いながらネガの山をひっくり返したら、なんと問題のネガがでてきたのだ。

この道数十年のプロのＭさんが、客にネガを返し忘れるなんて………。

それに一と月も気づかないぼくも、ぼくだ。

ただ、このことだけでも、二人の動転ぶりが、わかってもらえるのではないだろうか。

元祖オタク！平賀源内を知れ!!

大沼弘幸 と わたなべぢゅんいち

絵師 中村博文

◆ 杉田玄白が八十三歳の時に書いた回顧録『蘭学事始』は、中川淳庵、前野良沢らと共に『解体新書』を翻訳した時のさまざまな苦労を伝えるばかりではなく、大の親友であった平賀源内の実像をも語る貴重な資料なのだ。 ◆

其の九　蘭学事始は当時の詳細な資料だ！

源内の友人である杉田玄白と中川淳庵が『解体新書』を大変な苦労の末に翻訳したという話は前回書いたが、この辺の経緯が今日まで詳しく伝わっているのは、『解体新書』が発刊された安永三（一七七四）年から四十一年後の文化十二（一八一五）年に、玄白が『蘭学事始』という回顧録を書いたからである。

この『蘭学事始』には『解体新書』を刊行するまでのさまざまな苦労話（前回紹介した「フルヘッヘンド」のエピソードなどもここからの引用である）と共に、当時の友人たちについても詳細な記述がある。

当然、大の親友であった源内についても述べられており、

「その頃平賀源内といふ浪人者あり。この男、業は本草家にて生れ得て理にさとく、敏才にしてよく時の人気に叶ひし生れなりき」

という書き出しから始まって、長崎から江戸へやってきていたオランダ人のカビタン（商館長）・カランスが、玄白たちを試そうと取り出した智恵の輪付の金袋（財布）を源内が簡単に開けてしまったというエピソードなどが紹介される。

この項の最後には、

「その後源内かの地（長崎）へ遊歴し、蘭書、蘭器なども求め来り、且つエレキテルといへる奇器を手に入れ帰府し、その機用のことをも漸く工夫して、遍く人を驚かせたり」

とある。

これを読めばわかる通り、現在、我々が抱いている平賀源内についてのイメージは、かなりの部分、この『蘭学事始』に依っていると言っても過言ではない。

しかし、玄白が『蘭学事始』を書いた時には、まさかこれほどの書物になろうとは思ってもいなかったはずである。

というのも、玄白はこの回顧録（実は、玄白が書き上げた時点では書名はつけられていなかった）の校訂を弟子の大槻玄沢に託し、玄沢の友人たちの間で何冊かの写本が作られたが（この時点で、『蘭東事始』『和蘭事始』『蘭学事始』等、いくつかのタイトルがつけられた）、結局、版本（印刷本）にはならなかったからである。

しかも、写本のほとんどは火事等で失われ、このままいけば、『蘭学事始』は歴史の間（はざま）に埋もれた回顧録の一つで終わったはずだったが、思わぬ偶然がこの本を再び世に出すことになる。

玄白が『蘭学事始』を書き上げてから五十二年後の慶応三（一八六七）年、神田孝平という者が湯島聖堂裏の露店で一冊の古写本を見つけ出す。

これこそ、『蘭学事始』（ただし、本のタイトルは『和蘭事始』であった）の写本であり、その本の価値を高く評価した福沢諭吉の働きによって、明治二（一八六九）年、ついに版本が刊行されることになる。

この版本が、現在、我々が目にしている『蘭学事始』の原典になるのだ。

ちなみに、『蘭東事始』『和蘭事始』『蘭学事始』等いくつにも分かれていたタイトルを『蘭学事始』に統一したのも福沢諭吉だという。

幕末の動乱の中にあって、あえてこの本の刊行に挑んだ福沢諭吉の先見性には改めて頭の下がる思いだし、江戸時代の奇才・平賀源内と明治時代の偉人・福沢諭吉とがこういう形で繋がるということに「事実は小説よりも奇なり」という歴史の面白さを感じるのである。

書き手紹介

わたなべぢゅんいち画

大沼弘幸
OVA「エリアル」等を企画し、小説は『サイレントメビウス外伝・幕末闇婦始末記』、そして、わたなべ氏と共著で『平安京英雄譚』シリーズを執筆。

わたなべぢゅんいち
OVA『戦え イクサー1』『妖刀伝』『孔雀王』『マダラ』等のモンスターデザインを担当。監督としては、『アンティーク・ハート』『エリアル』等がある。

参考文献……『蘭学事始』（岩波文庫）：杉田玄白・著　緒方富雄・校註

ARCADE EXPRESS
アーケードエクスプレス

今回のアーケードエクスプレスは5ページ・スペシャル版のAOUショー特集。
期待の新作が目白押しだった今回のAOUショーに登場した、話題作『スーパーストリートファイターⅡX』『極上パロディウス』『ファイターズヒストリーダイナマイト』に加え、当日見つけた要チェックの新作を紹介する。

極上パロディウス

DATA
メーカー：コナミ
登場時期：4月下旬
ジャンル：横スクロールシューティング
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1、ボタン×3（ショット、ミサイル、パワーアップ～マニュアルモード時、オートモードあり）
登場（操作可能）キャラ数：8機
コミカルSTG『パロディウスだ！』の続編。

あの爆笑STGがついに帰ってきてしまった

前作『パロディウスだ！』から、4年の時を経て、フルパワーアップ状態のお笑いを満載して帰ってきた『極上パロディウス～過去の栄光を求めて～』。選べるキャラは前作の4人＋新登場の4人の計8タイプと倍に増え、しかも2人同時プレイまで可能になったという充実ぶり。操作系も、前作と同じボタンひとつでOKのオート、ショット・ミサイル・パワーアップの3つのボタンを使いこなすマニュアルに加えて、その中間となるセミオートも使えるようになった。これは、オートでは使用できない武器があったという前作での欠点を改良して、オートパワーアップでもプレイヤーが自分で武器を選べるようにしたもの。かなり使いやすい。

とことん笑えまっせ

▲ベルパワーアップも健在。特に白ベルのメガホンは、笑えるセリフはもちろんのこと、2人でいっしょに使うとかけあい漫才を始める始末。ザコをすべてカプセルに変える紫ベルも新登場。

▶コナミのSDキャラに、バニーガールや大天使ブタ・落書きみたいなヤツ、と多士済々な自機キャララインナップ。

◀前作のあのキャラこのキャラも、ごらんのとおり。4年の間に、タップリと力を溜めて帰ってきてしまった。

◉自機は8タイプ

前作からの4人は基本的には変わっていないが、一部マイナーチェンジされている。ミカエルとこいつは、オプションが付かないかわりに武器がパワーアップするのが特徴だ。

ビックバイパー
◀もっともスタンダードな、おなじみのヤツ。2Pは『沙羅曼蛇』のロードブリティッシュ。

ツインビー
◀強力な3WAYとザコを貫通するロケットパンチがグッド。2P側はウインビーでプレイ。

NEW ひかるちゃん
◀2種類のミサイルと、自機の上下につくタイプのオプションが特徴。カワイイけど弱いかも。

NEW 大天使ミカエル
◀前作では敵キャラとして登場していた。パワーアップしたウエーブの幅はすごい。

タコスケ
◀リプルレーザーに2WAYミサイルと、パワーアップ時の攻撃範囲の広さがうれしい。

ペン太郎
◀敵に当たると爆発して、爆風でもダメージを与えるスプレッドガンがメイン武器。

NEW マンボウ
◀多彩なレーザーを使い分ける。上下のオプションそれぞれに、別の武器を装備することも可能。

NEW こいつ
◀STG史上でも、他に類を見ないほどの変な奴。パワーアップしたショットはじつに強力。

◉ギャグ満載のステージ

では各ステージのハイライトシーンを、チラッとだけ紹介しよう。ページの都合でこれしかお見せできないが、実際にはこんなもんじゃすまないので、プレイするときには覚悟が必要。

クレーンSTAGE

巨大なクレーンが降りてきては、ヌイグルミをつかんで去っていく。

▲コナミ看板再び。ちゃんと撃ち落とせるあたり、まさに捨て身のギャグと申せましょう。下のヌイグルミにもイロイロと…。

◀この〝アンナ・パブロワ〟&〝めろーら〟は、激しく回転しながら足元のヌイグルミを巻き上げて飛ばしてくる。

海ネコSTAGE

あいかわらずニャーニャー鳴きながら現れるのは、ゴーグルをかけた猫潜水艦。なんといっても180°回頭するシーンが、今回最大の見せ場である。

◀ボスの〝ニールイライザ〟…ってキャ○ディキ○ンディか?

◀猫戦艦の親である猫潜水艦は、足が片側に4本ずつと多くなっている。ちなみに小さな仔猫戦艦は2本ずつである。

おかしSTAGE

ケーキの中を掘り進んでいく、どこかで見たようなシチュエーションのステージ。途中で上から落ちてくるキウイの輪切りに注意すべし。

◀デコレーションコア〝食通大王一号〟。大王の誤植ではない。ごらんのとおり『グラIII』の某ボスのパロ。

交通標識STAGE

スピードが2速の状態でないとツライ高速スクロールステージ。交通標識を守りつつ突っ込んでくるひよこの暴走族など、ギャグと攻撃が一体となったトラップがみごとである。ボスは交通整理ロボットの〝クレイジーコア〟だ。

◀▼Uターン禁止が消えた後にUターン。落石注意、鹿に注意、ときた後は〝!〟で巨大な!マークが落ちてくる。

SDボスSTAGE

出てくるザコすべてが、縮んでしまったグラディウスのボスたちという、ボスオンパレード(?)面。

◀ボスの〝カプチーノ〟が出す大量のカプセルの中には、ルーレットや鉄球が混じっている。

▲ビッグコアにビッグコアMK-II、そしてカバードコアと、歴代コアボスがズラリ勢ぞろい。でもザコ。

モアイSTAGE

〝ワルキューレ騎行〟をアレンジした勇壮なBGMにのって、修理・改造をうけた新生モアイ戦艦が迫ってくる。

◀もちろん、ただ帰ってきたワケではない。このように、数々の新技を身につけているのだ。

▲「一番星」「御意見無用」の文字が泣かせる。これぞ男の船というところか。ボスも当然〝よしこ&よしお〟である。

セレクションオブ AOUアクション編 TOP HUNTER

このところ、対戦格闘ゲーム一色に染まっていた感じのNEO・GEOだけに、オーソドックスなアクションの登場は歓迎したいところ。宇宙開拓時代を舞台に『トップハンター』と呼ばれるスゴ腕の賞金稼ぎ2人組が、故郷の惑星を滅ぼした宇宙海賊クラプトンを追って大暴れするという、痛快冒険活劇モノだ。オーソドックスとはいっても、伸び縮み自在の腕を活かした多彩なアームアクションや、『餓狼伝説2』のような2ラインを使い分けながら戦うシステムなど、斬新な見どころは多い。特にアームアクションは、遠くの敵をつかんで投げたり、自分が移動したりと、じつにさまざまな使い道があり、これを使いこなせるようになるほど、このゲームは面白くなってくる。また対戦格闘のようにコマンド入力によって出すことのできる必殺技が隠されているので、このコマンドを探し出す楽しみも用意されている。

▲ステージは、森・氷・風・火の4つの惑星があり、どこからでも始めることができる。もちろん各ステージには、その惑星にちなんだトラップがいっぱいだ。

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

ストIIシリーズ第10弾がついに登場!!

DATA
メーカー：カプコン
登場時期：現在プレイ可能
ジャンル：対戦格闘アクション
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1、ボタン×6（強・中・弱パンチ&キック）
登場（操作可能）キャラ数：16人
『ストII』シリーズの国内通算10作目。『スーパーストリートファイターII』の改良タイプ。

昨年秋に登場した『スーパーストII』のバージョンアップ版が、ついにゲーセンに登場した。すでに、各地のゲーセンに出回っているから、『スパIIエックス』ざんまいの毎日を送っている人も多いだろう。今回の大きな特徴は、「スーパーコンボ」とよばれる連続必殺技だ。通常の必殺技を出したり（空振りでもＯＫ）、通常攻撃で相手にダメージを与えることにより画面の下にあるゲージが少しずつたまり、フルゲージに達すると「ＳＵＰＥＲ」と表示され、このとき、コマンドを入力することで出せる新たなシステム。「スーパーコンボ」は、各キャラクターごとに用意されていて、この技で勝つと画面がフラッシュしてカッコイイ。これは、ぜひ狙ってみよう！

また、キャラクターのスピードがアップし、各キャラクターに新必殺技や新通常技の追加、変更がされている。このことにより、今まで攻め手に欠く春麗が対空技をマスターしたなど、各キャラクターもパワーアップしているためキャラクター間の優劣に大きな変化が起きた。今まで自分の使っていたキャラクターがどう変更されたのか、試してみると面白い。ちなみに、ゲーセンによっては、対戦乱入時に勝ち抜いていた人がスピードを３段階から選べるようになっているところもあるようだ。

▲フェイロンのスーパーコンボは、「烈火真拳」だ。コマンドが入ると拳が光り、烈火拳を２発入れたあと通常の３段の烈火拳が連続して入り、合計５ヒットコンボになる。

▲コマンド入力後、壁に向かって飛び、その後相手をつかんで３回地面にたたきつける技。まぁ「イズナ落とし」のデラックス版といえよう。つかまずに着地してもゲージは減らない。

◉新必殺技&コマンド変更技一覧

赤：スーパーコンボ
青：新たに加わった必殺技
緑：コマンドが変更された必殺技
（コマンドはキャラが右向きの時）

キャラ	技
リュウ	真空波動拳……↓↘→↓↘→＋P
ケン	鎌払い蹴り……↓↘→＋K（大）
	鉈落とし蹴り……→↘↓＋K（大）
	大外回し蹴り……←↙↓↘→＋K（大）
	昇龍裂破……↓↘→↓↘＋P
春麗	スピニングバードキック……←ため→＋K
	天昇脚……↓ため↑＋K
	千裂脚……←ため→←→＋K
ガイル	ダブルサマーソルトキック……↙ため↘↙↗＋K
ダルシム	ヨガブラスト……←↙↓↘→＋K
	ヨガインフェルノ……←↙↓↘→←↙↓↘→＋P
ブランカ	グランドシェイブローリング……←ため→←→P
E．本田	大銀杏投げ……→↘↓↙←＋P
	鬼無双……←ため→←→＋P
ザンギエフ	バニシングフラット……→↘↓＋P
	ファイナルアトミックバスター……レバー２回転＋P
T・ホーク	ダブルタイフーン……レバー２回転＋P
フェイロン	烈空脚……←↙↓↘→↗＋K
	烈火真拳……↓↘→↓↘→＋P
キャミィ	フーリガンコンビネーション……←↙↓↘→↗＋Kでジャンプ、一定間合いでK、レバー＋Kで攻撃
	スピンドライブスマッシャー……↓↘→↓↘＋K
ディージェイ	ジャックナイフマキシマム……↓ため↑＋K
	ソバットカーニバル……←ため→←→＋K
バイソン	ダッシュグランドストレート……←ため↘＋K
	ダッシュグランドアッパー……←ため↘＋P
	クレイジーバッファロー……←ため→←→＋P
バルログ	ローリングイズナドロップ……↙ため↘↙↗＋Kでジャンプ、一定の間合いでレバー＋Pで投げ
サガット	タイガージェノサイド……↓↘→↓↘＋P
ベガ	デビルリバース……↓ため↑＋Pでジャンプ、P
	ニープレスナイトメア……←ため→←→＋K

セレクションオブ AOU 落ちものパズル編 へべれけのぽぷーん

今やすっかりサンソフトのマスコットとして定着した『へべれけ』のキャラクターをいかしたのが対戦型のアクションパズル『へべれけのぽぷーん』。スーファミ版はすでに発売になっているが、ついにアーケードにも進出することになった。まずは、例の個性的な連中の中から使用キャラを選択。２つ１組で落ちてくる〝ぽぷーん〟を回転させて、同じ色を縦・横・斜めに３つ並べれば消すことができる。そして重要なのが、複数の色を同時に消すこと。連鎖などを使って３色以上を同時に消すと、それぞれのキャラが持つイカス必殺技〝すぺしゃるあたーく〟が炸裂する仕組みなのである。すぺしゃるあたーくの効果はキャラごとにちがうので、キャラ選択も対戦で勝つための重要なポイントとなるだろう。対戦中やＩＰモードの中間デモなどでは、あのキャラたちがかわいい声でしゃべりまくるのも楽しくてよいのだ。

▲すぺしゃるあたーくは、自分のフィールドのぽぷーんを消すものや、相手のジャマをするものなど、いろいろなタイプがある。キャラの好みで選ぶのもよし。

FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

DATA
メーカー：データイースト
登場時期：業務用～現在プレイ可能
NEO・GEO版～4月28日発売
ジャンル：対戦格闘アクション
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1、ボタン×4（強・弱パンチ&キック）
登場（操作可能）キャラ数：13人
『ファイターズヒストリー』の続編

昨年夏、ゲーセンに登場して大好評だったデータイーストの対戦型格闘ACT『ファイターズヒストリー』の続編が、NEO・GEOジオでグレードアップして登場。使用キャラが前作のボス、クラウン、カルノフに加え、新キャラのヨンミー、ザジィが追加された。新必殺技も増加!!

総勢13人の熱きファイターたちが帰ってきた!!

ミゾグチ
強烈な空中連続蹴りでガンガン押せ！

〝ケンカ百段〟の28歳にして現役の高校生、溝口誠。「タイガーバーズーカじゃ！」のパワーUP版の新必殺技「ご～っつい、……」は、破壊力抜群！ しかし、「ご～っつい」のセリフ（ここで力を溜めている）が長くスキが大きいため、笑えるが使えない技だ。空中でキャンセルをかけられるようになった、連続蹴り（通称チェーストー）は強力!!

◀スキは大きいが当たればダメージがデカい「ごっついタイガーバズーカ」。

レイ
オレのダイナマイトを見ろ

マーシャルアーツを得意とする、刑事のレイ。1年間で、さらに磨きをかけた数々の技の修行の成果を試すため、再び闘いの旅へ……。ホイールキックが空中でも出せるようになり、とび込んできた相手や空中の攻防ではかなり使える。ゲームのスピードが速くなり、前方に突進する必殺技「ダイナマイト」は相手にとってイヤな技だろう。足払いなどをキャンセルしての「ビッグトルネード」が基本。

▲超高速で相手にタックルする「ダイナマイトタックル」。飛び道具と合わせて使おう。

リョウコ
多彩な投げ技で相手をほんろう

嘉納厳五郎を祖父に持つ柔道家の亮子は、嘉納柔道の強さを再び世界の人に知ってもらおうと旅に出発。必殺技の山嵐をさらに磨きをかけ、相手を炎に包み地にたたきつける新技「超山嵐」は威力抜群。亮子はリーチが短いため、ちょこまかと動き回りながら「超山嵐」につなげるのがポイントになりそう。

◀回転の摩擦熱で相手を燃やし地面にたたきつける「超山嵐」。狙うのがムズイぞ。

サムチャイ
ムエタイの蹴り技でチャンピオンをつかむ！

蹴りをメインとした技を得意とする、サムチャイ。新必殺技は、「ティーカウコーン」が上方向へ出るようになった対空技「ティーカウロイ」。レバーを前にいれてキックボタンを押すと出る、前方にリーチが長いキックを織りまぜながら、蹴り技で牽制しつつ闘うとよい。

◀対空技を覚え、よりスキがなくなった。

マットロック
リズミカルな攻撃でペースをつかめ

ダメになっていく自分に気づき、熱いソウルを取り戻すため再び闘いを求めて旅立った、闘うロックギターリスト、マットロック。こいつの必殺技は、すべてタメ系なので、相手にタメに悟られないようにする必要がある。通常技の使い方が、より重要になるだろう。

▲「オーバーヘッドキック」は相手のとび道具を越えて攻撃することができる。

その他のAOU出展作

今回のAOUは、対戦型格闘ACTを筆頭にシューティング、スポーツ、パズルといろいろなジャンルのゲームが出展された。前号で紹介しそこねた作品を5タイトル紹介する。

ぽとぽと
■セガ／PZG

従来の落ちものパズルゲームとちがって、このゲームは上からぶら下げていく。4つ同色ブロックをつなげれば消えるのは他のゲームと変わりないが、天井とつながっているブロックを消すと下のブロックが落下して、相手のところに落ちていく。したがって、ぶらさげはじめにいかに〝仕込む〟かがポイント。

ドラゴンボールZV.R.VS
■セガ／対戦格闘ACT

ご存じ「ドラゴンボールZ」が、リアルな3D対戦型格闘ACTで登場。昨年夏のAMショーに出展されていたものと仕様が変わり、簡単なレバー操作で楽しめるようになった。視点が3Dのため、TVアニメよりも迫力のあるバトルが体験できる。「かめはめ波」などの多彩な必殺技も大迫力!!

NEW ヨンミー

足技のバリエーションなら負けない!

行方不明になった両親を捜すため、ひとりで旅を続ける天才格闘家のヨンミー。彼女はパンチ系の技がなく、すべての技が足技になっている。技のひとつがリーチが長く、中間の間合いを保ちつつ闘うことになるだろう。

必殺技は、ジャンプ中に飛び道具を放つ「オーラスマッシュ」と、上昇、下降中に鋭い蹴りを出す「ネリチャギ」の2つ。「オーラスマッシュ」は、昇りで出すこともできる。

◀とび道具の「オーラスマッシュ」は、とび蹴りを当てたあとに出すことができるのだ。これはなかなか強力な連続技なので、覚えてもソンはないだろう。

NEW ザジィ

長いリーチをいかして闘いを有利に!!

アフリカ自然保護団体の会長で、自然と北東真館空手をこよなく愛す、ザジィ。彼の特徴は、神から与えられた長い手足と動物たちと修行を重ねるうちに身についた素早いフットワークだ。必殺技は、天に大きく突き上げる炎のアッパー「ヘルファイアー」。これは、対空技として使える。コマンドによって出せる「ダッキング」は、前方にダッシュしている間は上半身無敵になるため、飛び道具を抜けて接近することが可能だ。

▲「ダッキング」や「ステップバック」を使い、相手を撹乱しよう。トドメはやっぱり「ヘルファイアー」。

リー

必殺技で押して押して押しまくれ!

功夫(カンフー)使いであるリー。昔、カルノフに父親を殺された過去を持つ。その小柄な体から繰り出す素早い攻撃はまさに驚異である。瞬時に間合いを詰め攻撃する「絶招歩法」、対空技の「穿弓腿」どちらの必殺技も出しやすいので、初心者にはオススメのキャラである。攻守ともに優れたオールラウンドキャラだ。

◀「絶招歩法」からの連続技が強力だ。ぜひマスターしよう。

ジャン

シャープな動きと華麗な技が光る

激しい特訓のすえ、新たな必殺技を会得した彼は再び戦いの旅へ……。体操選手らしい、しなやかなバネを利用した新技「フリック・クラック」は、跳ね上がったあと後ろへ宙返りするという強力な対空技。もちろん飛び道具の「バル・ロゼ」、鋭い手刀を連続で叩き込む「ニードルシャワー」も健在。

◀スライディングからの「フリック・フラック」はけっこうイヤな攻撃だ。

クラウン

怪しい動きで相手を幻惑するピエロ

前作ではボスキャラとして登場したクラウンが、使用可能になった。サーカス団長兼ピエロをしている彼は、その容姿から想像もできない切れのある技の数々を持っている。必殺技はすべてタメ系で、飛び道具と相手に向かって突進するタイプの4つを使いこなす。

◀通常技はなかなか笑えるものが多い。ヘンなヤツだね。

マーストリウス

吸え、吸え、吸え!!

持ち前の破壊力といかつい顔で相手をつぶす、世界最強のプロレスラー、マーストリウス。必殺技は前作と変わらないが、吸い込み間合いが異常に広がった(威力も強烈)「ダブルジャーマン」は相当使える。間合いを把握したマーストリウスに、怖い者なし!

◀驚くほど間合いの広い「ダブルジャーマン」。くらったら最後。

フェイリン

蝶のように舞い蜂のように刺す

格闘家として、また女優としての地位と名誉を手に入れ、舞い上がっていた彼女のもとにとどいた〝K〟からの手紙で、今度は自分の記録映画を撮影することを思いつき再び戦いの旅に出る(撮影隊付き)。もともと使いやすいキャラだけに、新技は追加されていないが、それでも強いキャラの部類に入る。

◀よりスキのなくなった「蟷螂斬」。これをメインに使おう。

カルノフ

バルーン……バルーン…………以上!

前作では、最後のボスキャラで登場したカルノフもマイキャラとして使用可能になった。己の力を試すため、各地の格闘家に手紙を出して今回の大会を開いた。見かけによらず動きがスピーディで、必殺技も使えるものが多く、かなり強いキャラクターだ。

◀「バルーンアタック」は、空中では無敵状態だ。

スーパーバレー'94

■タイトー/SPG

『スーパーバレー』の最新作が、パワーUPしてNEO・GEOで登場。世界の強豪を8チームを相手に勝ち抜いていくワールド男子&女子モードと、ダイナミックな必殺技を使いこなす8チームの戦いが熱い近未来を舞台にしたハイパーモードの3つのモードから選択して遊べる。乱入対戦プレイもできる。

ZUPAPA!

■フェイス/A・PZG

フェイスのNEO・GEO参入第1弾は、コミカルなキャラクターがいっぱい登場するカワイイA・RPG『ZUPAPA!』。6つのワールドから好きなワールドを選びスタートし、次々とクリアしていく。6つクリアすると、かくれワールドが3つ出てくる。オプションの「ズッコ」を使った攻撃が楽しい。

ぐるりん

■フェイス/PZG

従来の落ちモノパズルとはひと味ちがう、ニュータイプのPZG『ぐるりん』。落ちてくるブロックではなくフィールドをグルグル回して落ちてくる人型のブロックを縦横に3人以上並べて消す。対戦プレイでは、相手のフィールドにドクロ型ブロックを送ってじゃますることもできる。

見て、聴いて、感じる"新作ソフト情報"デモVTR

「LAND-BOX」上映中!

まだ。

見た。

キミの街にある

「LAND-BOX」を探せ!!

各メーカー、各機種の新作・開発中の
ソフト情報が体感できる
「LAND-BOX」が誕生しました。
全国4,000の
専門ショップの店内モニターで、
各メーカー"イチオシ"ソフトの
デモ画面を絶賛上映中です。
キャラの動きや迫力のサウンドが、
キミの目や耳でチェックできちゃう。
ゲームファン待望の情報システム、
それが「LAND-BOX」です。

見た人だけに、チャンス到来。

新作ソフト情報デモVTR「LAND-BOX」を見たキミに、
とっておきのプレゼント。
①VTRで流れているソフト名(1つ以上)②住所③氏名
④年齢⑤職業⑥電話番号⑦ショップ名
を官製ハガキに書いて、下記の宛先までご応募ください。抽選で
ネオジオ本体1名様、メーカー非売品「テレホンカード」
100名様、合計101名様にプレゼントが当たります。
【宛先】〒462　名古屋市北区志賀町4丁目53番地
遊悠クリエーション「LAND-BOX」プレゼント係
【締切】4/30(土)当日消印有効
【発表】当選者の発表は、
発送をもってかえさせていただきます。

ネオジオor非売品テレカが当たる!!

このマークのあるショップで、ガンガン上映中!!

Land Box

《協賛メーカー》
バンプレスト・カルチャーブレーン・カプコン・アスキー・
ココナッツジャパン・エレクトロニックアーツビクター・
メディアリング(順不同)

■「LAND-BOX」に関するご質問・VTRオーダーはこちらへ。
遊悠クリエーション
〒462　名古屋市北区志賀町4丁目53番地　Tel.052-917-2622

この美少女たちのいちばん恥ずかしい秘密は
あなただけが知っている…。

コレは絶対18禁!!

ツーショットDiary

4月21日発売
価格13枚組8,800円（税別）

- ・PC-9801、9821シリーズ（VM・UV以降）
- ・PC-286/386/486シリーズ
- ・NOTEシリーズ（ラップトップ機は除く）

注：V30の機種では一部機能が正常に動作致しません。

12人の女の子があなただけに明かす秘め事の数々。しかし、彼女達は全てを見せてはくれません。秘密いっぱいの日記の空白に、想い想いの言葉を入れると、彼女とあなたの思い出はもっと淫らなものへ……。こらえきれない欲情が今までのゲームでは考えられないレベルで動作や肉声となってあなたの視覚と聴覚を同時に刺激します。18禁だからここまでやったギリギリのH、あなたを本当の悦楽の世界へと……。

MINK1周年記念㊕プレゼント

ツーショットDiaryお買い上げの方に抽選で100名様にMINK特製シート付オリジナルテレカをプレゼントさせていただきます。詳しくはツーショットDiary付属のマニュアルをご覧ください。

通信販売をご利用の方に ツーショットDiary オリジナルテレカプレゼント

住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア（5インチ／3.5インチ）を明記の上、8,800円（税・送料込）を現金書留にてお申し込みください。なお、誠に勝手ながらテレカプレゼントの特典は先着200名様とさせて頂きます。ご了承ください。

COMPUTER GAME SOFT MINK CO.,LTD 1993

Mink
株式会社ミンク

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町3-2-13
コム・コールデコット1F
（ユーザーサポート TEL（0422）20-0539
受付時間 月～金までの16:00～18:00）
《住所・電話番号が変更になりました。ご注意ください。》

《MINK♥ スタッフ募集》

MINKでは意欲のあるスタッフを募集しています。知力・体力に自信のある方は希望の職種（CGデザイナー／プログラマー等）を明記した履歴書と、作品をMINK宛お送りください。検討の上こちらから連絡致します。

アダルト ADULT X エックス PRESS プレス

世界じゃ不況だ不作だと騒いでいるけれど、アダルトゲーム業界は、ますますもって大盛況。アニメ絵から実写まで今回も話題のアダルトソフトを、一挙掲載しちゃおう！

イラスト／内野文吾

AMBIVALENZ

アリスソフト☎06(882)0811／AVG／PC98VM、X68K／6,800円／4月28日

▲ヒロインの花梨ちゃん。人間の心が生み出した魔物〝ドゥエンディ〟に捕らえられている。

「AMBIVALENZ」は、神・悪魔・人間、さらに人間が想像の世界で創り出した非実在の神など、複雑な宗教的世界観が設定されたファンタジーAVGだ。ドラゴンの血を浴び不老の肉体を得た主人公・修羅。６人の魔物を従えた強大な敵〝闇の娘ディアドラ〟。この２つの相反する存在が、時を超えて現代まで戦い続けるという伝奇ロマン小説のようなシナリオは、これまでアリスソフトから発売されたコメディタッチAVGとは違った重厚な物語を予感させるのだ。

▲宿敵ディアドラの操る六つ星衆！

ハーフムーンにかわるまで

カクテル・ソフト☎03(3205)3685／ETC／PC98VM／8,800円／4月28日

キュートなキャラで人気の漫画家、蘭宮涼の『ハーフムーンにかわるまで』(フランス書院)が、ゲーム化決定。スキン販売のセールスGALが、体をはって活躍するAVGや、バニーガールをもぐらに見たてたACT〝バニー叩きゲーム〟、忍者・鈴鹿ちゃんが、妖怪でいっぱいの城より脱出を試みるダンジョンPZL、などなど全部で４つのステージで構成されている。ポストカード・㊙特別マニュアルなど、ファン垂涎のオマケも嬉しいぞ！

▲ティータイムAVG「月夜はにんぎょ注意報」より、ヒロインのティティスちゃん。

▲毛深い漁師に犯されるティティスちゃん！　だいピ～ンチ!!

リビドー7

リビドー☎03(3835)4959／AVG／PC98VM、FM-TOWNS／8,800円／6月3日

「アダルトソフトは、夜のオカズである！」という点を徹底的に突きつめたのが、この『リビドー7』だ。謎解きなどは一切ない紙芝居ソフトであるため、誰でも簡単にエッチシーンが見られるうえに、過激なCGが用意された7本のシナリオは、どれからもプレイ可能。さらにプレイ終了後、オカズに必要なCGを簡単に呼び出せるメニューを装備するなど、そのために必要なシステムが満載されている(笑)。

▶主人公・奈留が病院で知り合う看護婦のお姉さん、酒井ゆき嬢。奈留と意気投合した彼女は、お医者さんごっこで盛り上がる♡

▲こういうのもパイズリと言うのかな……。興奮の1シーンだぞ！

◀右上に表示されている女の子は、シナリオによって変化するのだ

學園戦士セーラーファイター

ピーチソフト☎06(434)2020／QIZ／PC98RX／未定／4月15日

体育教師に殺された女学生がサイボーグとなって復活、対戦クイズで復讐するという奇想天外なストーリーのクイズゲーム。とくに、解答までの時間によって、繰り出される"技"の種類が変わり、アニメーションが変化するというクイズバトルシーンは必見だ。このほかにもゲーム終了後にエッチCGをWindowsの壁紙(BMPファイル)に変換利用できる機能など、新アイデアが盛りこまれている。

◀解答できないと、敵の攻撃を受けてしまう！

▲生徒会長、豪城蘭子ちゃんを撃破〜!!

Marion

May-Be SOFT☎011(737)5584／SLG／PC98VM／7,800円／発売中

近未来、研究所職員として女性型産業ロボットを教育するという育成型SLGだ。このロボット"Marion"は、知性・感情を持っているうえに、女性の機能まで有しているリアルタイプな人造人間であり、キミには彼女を2年の歳月のあいだに立派な女性へと教育する使命がある。女教師、戦士……。彼女の未来は、君の手にかかっているのだ！

▼教育の途中には、職場での実地訓練も行われる。

▲この表情、とてもアンドロイドとは思えないぞ！

パンドラの森(GAO GAO! 2nd)

フォアナイン／AVG／PC98VM／8,800円／4月中旬

3つの時代のエピソードを語る『GAO GAO!』シリーズ全3部作の第2作目。各話を通じ、主人公となる美少女が「人間ではない」というのが、このシリーズの特徴だ。

本編は近未来のドーム都市を舞台にした全8章＋αの長編AVGであり、シナリオ重視派にもお勧めできる内容だ。コロコロと表情を変えながらキャラの感情を表す表情グラフィックや、スピークボード・9821音源対応など、システム面での充実も見過ごせないぞ。

▲動物耳娘リアが、ドームの警備員に捕まってしまった！

◀ナギをエッチ仲間に引き入れようとするライラ。うーん、本当に嬉しそうだねぇ(笑)。

▶猫をベースに作られた突然変異体のライラ。気の荒い乱暴者というが？

アラベスク

フェアリーテール☎03(3205)3685／AVG／PC98VM／7,800円／4月15日

恋人の命令で、仮面の主人が待つ洋館へと向かわされた少女が、そこで異常な性体験をさせられるミステリータッチのAVG。主人公のアリスが、館の住人によって加えられる屈辱的な仕打ちにもめげず、恋人を信じて疑わない姿がとても健気で愛らしい。また、描きこまれた美麗なCGや、エッチシーンでの800ラインスクロールなど、グラフィック面の秀逸さも際立っている。

◀屋敷の住人マリイによっていたぶられるアリス。SMっぽいシチュエーションだね♡

▼あどけない姿のメアリ。しかしその裏側には、小悪魔のような心が……？

イヤラシック・パーク

ルシファー☎06(765)8805／AVG／PC98VM／7,800円／発売中

OSAKAベイに浮かぶ大歓楽島イヤラシックパーク。そこには快楽と悦楽のすべてが揃っており、なかでも人気のバーチャル体験パビリオンでは、ハーレム、ホラー、ファンタジー、マゾヒズムなど、コンパニオンを相手に刺激的体験ができる……という仮想現実型のAVG。

▲こんなパビリオンが本当にあったら、絶対に行くぞ〜！

Mug-R

ソフトウェアハウスぱせり☎0762(45)3358／RPG／PC98VX／7,800円／4月22日

四方を山に囲まれた盆地村を舞台に、エッチ大好きの主人公と、明るく献身的な看護婦のコンビが、村の天変地異を救うために活躍する3D・RPG。スケベでブッ飛んだ性格の登場キャラたちに大爆笑!

◀この触手って、ちょっといいカンジ♥

▶ニンジンくわえた兎娘、追いかけぇて〜♪

DAYS in DUEL

SWAT☎011(716)8236／SLG／PC98VX／7,800円／4月28日

まったく違う2人の主人公が、微妙に異なるストーリーを進みながら戦闘を繰り返し、成長する姿を描いたファンタジーSLG。戦闘シーンでは、敵味方に関係なく「素早さ」の高い順に攻撃してくるので、鈍重なキャラの死亡率が高くなっている。

▶大股開いてハイ、ポーズ。憂いを含んだその表情に、ボクらの股間は爆発寸前。

ツーショットDiary

ミンク☎0422(20)0539／AVG／PC98VM／8,800円／4月13日

前号のGALコンテストには投票してくれたかな？ 12人もの個性的な女の子が登場するこのゲームは、彼女たちのある日のエッチな出来事を、日記形式で読み進んでゆくAVGだ。初心者に優しいシステムなので、誰でも簡単にエッチ画面が見られるぞ！

◀先月号では、ボカシがズレててゴメンなさい。

サークルメイト

ボンびぃボンボン☎06(355)2001／PC98VM／7,800円／4月末

▼CGもシリアスなシナリオに合わせて淫靡でエロチックに描かれている

高校生の主人公が、同級生の事故死を引き金に、次々と不可解な事件に巻き込まれてゆくサイコミステリータッチのAVG。ボンびぃボンボン初のシリアス物であり、人間の奥に眠るダークサイドの性愛を描いた問題作。

NEVER

カクテル・ソフト☎03(3205)3685／AVG／PC98VM／7,800円／5月下旬

ノーテンキな少女幽霊に取り憑かれた主人公は、彼女の身元を探るため、過去の世界へタイムスリップ!? オカルトコメディAVGだ。

▶メイド姿の美緒ちゃん。空手・柔道・剣道なんでもこいの怖〜いお姉さまだ！

◀主人公の高校時代の同級生、摩利ちゃん。巫女さんだぞ。

ぷりんせす・でんじゃあ

ジャニス☎03(3279)0150／AVG／PC98VM／7,800円／4月21日

怪僧によってエッチな修行を受けた少女が、突然、古代王家の末裔であることを告げられ、下界に降りてお家再興を目指すという痛快ギャグコメディAVG。エッチシーンでは、3分以内に相手をイカせるタイムトライアルACTが展開する。

◀▲コメディ度も高いが、エッチ度も最高!?

学園ボンバー

アクティブ☎075(502)8063／AVG／PC98VM／7,800円／4月下旬

▼「そんなっ、やめてください」。「フフフ、この程度で感じてちゃ、自転車にも乗れなくてよ」。女子校でよく見かける情景だ。

セリフ窓に表示されるキャラクターフェイスや、エッチシーンでのフルマウスオペレーションなど、軽快で視覚的システムを実現した学園AVG。女性上位の学園で迫害を受ける男子生徒を救うべく、主人公は立ち上がる！

宇宙怪盗ファニーBee

アリスソフト☎06(882)0811／AVG／PC98VM、X68K／7,500円／6月15日

▲サティと詩織の迷？コンビ

トラブルメーカーのサティと、お嬢様の詩織、女の子2人組の宇宙怪盗が、個人的趣味で獲物を狙って星の海を渡るSFコメディAVG。銭形警部風スペースパトロールに追われたり、SM好きな宇宙海賊とドンパチしたりと、2人の冒険がスラップスティックに描かれている。

▲原画も思いっきりギャグ調。いいね！

電脳戦隊ラヴィアンスリー

ウェンディマガジン☎03(3780)6570／SLG／7,800円／6月

愛の戦士〝ラヴィアン〟に変身する能力を与えられた3人の少女が、電脳美少女戦隊として、タクティカルコンバットで敵と闘うSLGだ。

▶▲正義の学園戦隊も、油断すると……このとおり♡

グラビアコンストラクションセットVol.1

エヌピーエンターテイメント／☎03(3842)6490／ETC／MAC／発売中／12,800円

女の子のヌード写真を撮ってみたい！ そんな欲望をちょっとだけ満たしてくれる、仮想ヌードグラビア作成ソフトが登場した。このソフトには、ボディコン、水着などの全身写真が約100種、それに組み合わせられる女体パーツなどのファイルが250種以上も用意されている。これらのデータを組み合わせて、自分のイメージするヌードグラビアをモニター上に作って楽しむことができるのだ。さらに写真取り込みで、よからぬ楽しみ方もできるが、それは秘密です。

◀このソフトを使えば、レースクィーンと東京都庁のツーショット写真も簡単に撮影できてしまう。こんなページに東京都庁を登場させて、鈴木東京都知事、ごめんなさい。

グラビア写真の作り方

①素材を選ぶ

5人の女性、20タイプのコスチュームの中から、モデルを選ぶ。

②モデル写真を作成する

モデルのポーズを選んで、ファイルの中から、選んだパーツを貼り込んでいく。

③背景に合成させる

モデルが完成したら、背景を選んで合成。この時、ロゴを合成することも可能。

WXY Vol.1 2

TSPiRITS☎03(3555)1131／ETC／MAC、Windows3.1／発売中(Vol. 1)／4月22日(Vol. 2)／各9,800円

写真家・山岸伸の撮影した、8人のセクシーアイドルを1枚のCD－ROMに収録した写真集ソフト。登場するのは、飯島直子、相川恵理やAV女優など。各アイドルのオープニングには、オリジナルムービーが付いているから、BGVとしても楽しめる。

▶山岸伸の有難いお話も聞けるのだ。

▲写真集ソフトといえば、やはり飯島直子だね。

EASY HUNTER

クリスタル映像／☎03(5994)3601／AVG／MAC／4月19日／12,800円

今やMACのアダルトソフトの中核を担うアダルトビデオメーカー。そのなかでも、精力的にソフトを発表しているクリスタル映像の最新CD-ROMソフトは、クイックタイムをフルに使ったアドベンチャーだ。女の子だらけのマンションを舞台に、数々の難関を越え、3階で待つ、AV女優・かとう由梨ちゃんを目指せ！

▲女の子出現。邪魔者は犯せ！

▲マンションはSEXだらけ。

☆次号はページ数4倍、興奮度16倍の拡大バージョンだ！

「そりまん」1巻、2巻 POWER EROPPY®

PLANET PEACH☎03(3714)9317／MAC／発売中／各5,400円

MACのHゲーム界の異端児・椿三四郎が、とんでもないソフトを作って、帰って来た。今回は、いやがる女の子の〝下の毛〟を剃るという画期的なシステムを導入した世界初（？）剃毛ソフト。登場する女の子も、女子大生、ファッションモデル、一流企業の社長秘書と、肩書きフェチには、たまらないチョイスだ。剃毛システムは、毎回違うバリエーションを楽しむことができるように、毛の固さや太さ、剃毛道具を選ぶことができる。ただ〝下の毛〟がイラストなのが残念だ。（ホントに残念だよ～ッ！）

マニアなキミにプレイしてほしい!

剃毛という変なテーマだが、エッチ度の高さはあなどれないぞ。

※写真は一部開発中のものを含みます。価格はすべて税別です。なお、本コーナーで紹介したソフトは、18歳未満の方は、購入できません。

女子校生少女伝説

白夜書房☎03(5950)5101／AVG／FM-TOWNS／4月22日／12,800円

「MEGA Romance」シリーズ第2弾は、女子校生モデルが、すべてコスプレ衣装で登場する。12人のコスプレ女子校生が登場する「女子校生コスプレカタログ」、モデルの機嫌をとって、Tフロント水着の撮影をする「女子校生Tフロント大作戦」、話題のKMCパッド対応の「ヴァーチャルレディー2」など女子校生マニアには、たまんないソフトなわけだ！

KMCパッド

㈱ボイスタウンKMC／近日発売／12,800円（送料、税込、粘膜ゼリー1個標準添付）。
問〒165 中野区新井2-4-9までハガキのみで受付。

◀やっぱ、コスプレはそそります！

超太っ腹!! プレゼント

ソフト&グッズで全59名!!

今月号の目玉は、4月2日に発売されたばかりの『ファイナルファンタジーVI』だ。SFCソフトだけでなく、3月25日に発売された3枚組CDと、『FF』OVA発売記念のテレカもあるぞ！ さあ、ふるって応募しよう！

ファイナルファンタジーVI

SFC 5名 ソフト
〔提供：スクエア〕

3名 テレホンカード
〔提供：NTT出版〕

CD 3名
〔提供：NTT出版〕

X68000 3名 餓狼伝説2 5インチ
〔提供：魔法株式会社〕

3名 『ドラゴンハーフ』サイン色紙
〔提供：マイクロキャビン〕

CAPCOM
5名 『スーパーストリートファイターIIX』ポスター
〔提供：カプコン〕

PC9801 5名 レヴァリィ 5インチ
〔提供：ライトスタッフ〕

5名 『ジバーサー 未来都市TOKYO』セルポスター
〔提供：ビクター〕

X68000 4名 キーパー 5インチ
〔提供：サクセス〕

5名 フライング・パワー・ディスク フリスビー
〔提供：データイースト〕

10名 『スーパーリアル麻雀PIV』ポストカード
〔提供：セタ〕

TOWNS 2名 女子校生少女伝説
〔提供：白夜書房〕

6名 BOOKS

「爆笑アーサー王」：シブサワ・コウ編　「水滸伝の謎」：岡崎由美監修　「孔明の牙」：柳崎隆夫著　各1名　以上〔提供：光栄〕　「フライトシュミレータ5　コンプリート」：露木康雄著　3名〔提供：BNN〕

応募のきまり

▶178ページと179ページの間のハガキのアンケートに答えて応募してね。
▶希望するプレゼントを書くのを忘れずに。また、ゲームソフトを希望する人はメディアを記入するのを忘れないでね。
▶サイン色紙の指名はできません。こちらで選ばせていただきますのでご了承のほどを。また、『女子校生少女伝説』は18歳未満の方は応募できないので注意しよう。
▶また、書籍を希望する場合はタイトルを必ず記入してね。
▶その他必要事項をすべて記入したら、君もポストへ急ごう!! たくさんのおハガキ待ってるよ〜♡
〔締め切り〕平成6年5月6日消印有効
〔発表〕『電撃王』7月号（6／8発売）

お詫びと訂正

小誌4月号の「読者プレゼント」のなかで、『ゆみみみっくす』ポスターの提供が「ゲームアーツ」となっていましたが、これは「CSK総合研究所」の誤りでした。関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びして訂正させていただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

新作王

今月のPICK UP SOFT

PC9801
卒業Ⅱ ～Neo Generation～

SFC
MOTHER2 ギーグの逆襲

MD
ラングリッサーⅡ

PCエンジン
ドラゴンハーフ

SHINSAKU-OH INDEX

5月以降の新作情報を中心に紹介する「新作王」。MDの話題作『ラングリッサーⅡ』は要チェック!!

SHINSAKU-OH 新作王

パソコンゲーム

今月の目玉は期待の『卒業Ⅱ』の新情報。さらに新ソフトハウスの新作も加えて、期待作が目白押し。

PC9801 卒業Ⅱ ～Neo Generation～

人気育成SLG『卒業』の第2弾がついに登場!!

女子高教師として5人の生徒を1年間指導していくという育成SLGの大ヒット作『卒業』。その待望の続編が、もうまもなく登場する。

登場する5人の女生徒が一新された『卒業Ⅱ』。毎週スケジュールを決定して生徒を指導していくというシステムはそのままだが、細部はかなり変更されている。この『Ⅱ』では1週間は平日と週末とに分かれ、月曜から金曜までは学校で生徒に勉強を教えることになる。授業は英、国、数の3教科から選び、「厳しく」とか「効率重視」などの指導方針や5人の中で誰を重点的に教えるかといったことを考える必要がある。また週末には生徒1人を選び、週末の行動予定を変更することができる。休日に職員室へ行くと、生徒が進路や勉強について相談を持ちかけてくる、なんてことも。

そのほか、生徒の不良化、失恋といったイベントも前作の倍以上の数となり、運動会や文化祭など学校行事も種類が増えるなど、全体的に学園生活がよりリアルに再現されるようになった。こばやしひよこの手になるビジュアル画面も、力の入ったものになっている。

▲職員室や街で生徒と出会うと、1対1で会話をかわしながら指導していくことになる。

▲授業内容を指示するメイン画面は、教壇からの光景を再現している。

『卒業Ⅱ』アフレコ・レポート

前作では、PC98のハードの限界に迫る音声出力も話題だったが、本作では前作にも増して大量の音声データが用意されている。先日行われたアフレコでは、写真の5人の声優さんが各キャラの声を熱演していた。写真左から、石橋美佐子役の南場千絵子さん、大塚さおり役の萩森侚子さん、シンディ桜井役の浦和めぐみさん、谷由利佳役の鈴木砂織さん、安田舞奈役の中島千里さん。みなさんいずれも新人の声優さんだが、アニメやゲームの声の出演で、すでに幅広く活躍されているということだ。

▲5人の女生徒を演じる声優さん。前作では久川綾さんなど、人気声優となった人も登場しただけに、彼女たちにも要注目。

DATA SLG

発売元：ジャパンホームビデオ
☎03(3486)0621
発売日：5月27日
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

※画面はすべて開発中のものです。

PC9801 ソードダンサー　凶刃の女神

格闘が冴える『ソードダンサー』最新作

アクションRPG＋格闘ACTというシステムで人気を呼んだ『ソードダンサー』の最新作。前作の冒険から2年後、主人公の飛燕が、呪いをかけられた刹那(セツナ)を救うため邪黒龍の洞窟へと旅立つ。今回、新たに個性的な7体のバトルキャラも登場。おまけの対戦格闘モードで対戦することもできる。グラフィックが細緻に美しくなり、スクロールやキャラの動きも前作より早く滑らかになるなどグレードアップしている。

◀敵に触れると、画面はサイドビューに切り替わり迫力の格闘ACTが始まる。

▲飛燕をはじめ、刹那や鉄太、ショップ姉ちゃんらおなじみの面々も登場する。

DATA ACT
発売元：TGL
☎06(944)0848
発売日：5月
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
ジョイスティック対応
FM音源対応
MIDI音源対応

PC9801 鳳凰の如く

イマジニア初のオリジナル歴史SLG

海外の人気SLGを手がけるイマジニアが、初のオリジナルSLGを開発。プレイヤーは信長となり、天下統一を目指すのが目的だが、単なる天下盗りに終わらず、信長の半生を描いた大作に仕上がっている。また信長に仕える武将たちによる雑談や合戦軍議など独自のユニークなシステムにも注目。信長は、武将たちの雑談を聞き、激怒したり、その場で成敗することもできる。合戦に向けての情報も得られ役立つ。

◀自国が表示されたメイン画面。戦略によって、町が増えるなど変化していく。

▲軍議コマンドを選ぶと、信長の前で家来たちがあれこれ意見を交わし始めるのだ。

DATA SLG
発売元：イマジニア
☎03(3343)8911
発売日：6月3日
価　格：9,980円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

DOS/V DOS/Vパチンコ

リアルで臨場感にあふれるパチンコシミュレーション

初心者からパチンコ通まで楽しめるパチンコシミュレーションがDOS/Vに登場。ハネもの、デジパチ、セブン台、権利ものなど5タイプ、10種類のカラフルなパチンコ台を用意。リアルな台と玉の動きは、本物に近い臨場感を味わせてくれる。玉打ちに強弱をつけたり、ルーペで釘をチェックすることも可能。

▲本格的な台が豊富に用意されている。操作はすべてマウスで行う。

DATA ETC
発売元：ISC
☎03(5608)8361
発売日：5月27日
価　格：未定
メディア：FD(HD対応)
要マウス
サウンドブラスター対応

X68000 麻雀航海記

ウォーSLG要素を取り入れた美少女麻雀ゲーム

コロンブスの時代をモチーフとし、ウォーSLGの要素を取り入れた麻雀ゲームで、麻雀で7つの海を制覇するのが目的。自国の麻雀大会で優勝すると、国から艦隊を任せられて、大洋に舞台を広げる。開発は、麻雀RPG『麻雀マスター』をリリースしたアレックス。得意の麻雀と美少女CGが楽しめる。

▲敵国の女性雀士が対戦相手。麻雀に勝つとCGを見ることができる。

DATA TBL
発売元：ブラザー工業タケル事務局(開発/アレックス)
☎052(824)2493
発売日：4月
価　格：5,800円［税込］
メディア：FD(HD対応)
ジョイスティック対応

PC9801 ミルキーワールド西遊記

ソフトプランの新作は、女の子が主役の「西遊記」

本作は、西遊記を題材にしたRPG。プレイヤーは、ふとしたきっかけで三蔵法師の身代わりとなり、3人の女の子をお供に、行く手を阻む妖怪を倒しながら、天竺へと向かう。2Dフィールド型の、敵を倒して経験値とお金を稼いでいくオーソドックスなRPGで、3,800円という低価格も魅力的な作品。

▲街の中で、仲間の手がかりや、敵の情報を集めて物語を進行させる。

DATA RPG
発売元：ソフトプラン
☎08669(3)8686
発売日：発売中
価　格：3,800円［税別］
メディア：FD(VM以降)
FM音源対応

PC9801 ヘッドクォーターズ アメリカの悪夢

世界の脅威と化した合衆国で8カ国の現代兵器が激突!

この作品は、新生ソフトハウス「アルゴラボ」のデビュー作。第1作から、システムも設定もハードなSLGを送り出してきた。

陸・空軍のクーデターで、アメリカ合衆国に登場した強大な軍事政権。国連はこれを重く見て、イギリス、ロシア、そして日本など、世界の7カ国からなる平和維持軍の派遣を決定した。しかし、激戦の中、各国はしだいに意思の統一を欠いてゆき、やがてバトルロイヤル状況の現代戦を展開してゆくことになる。プレイヤーは、この7カ国+アメリカのいずれかの国を指揮し、最終的な勝者となることを目指す。

ゲームは、大陸全体を見る「グローバルマップ」と、拠点で戦闘を行う「ローカルマップ」とのふたつのレベルで進行する。戦略ステージにあたるグローバルマップでは、拠点間の部隊の移動のほか、部隊編成や外交、それに予算の配分などを行う。そして、敵と同一の拠点に軍を進めると、ローカルマップに舞台を移して戦闘が行われる。ここでは、高速な航空機の働きをあえて抽象化して、陸戦をリアルに再現。攻撃ヘリ・戦車・長射程砲といった陸軍兵器をバランスよく運用する必要があるのだ。本格SLGを求めてやまないプレイヤーにおすすめ。

▶グローバルマップは拠点と連絡路で構成されている。資源や都市の価値と交通とを考えて、どの拠点を押さえるかを考えてゆくことになる。

◀ローカルマップ上の主役は陸軍管轄の兵器群だ。小隊・中隊・大隊といった、実際に基づく階層的な編成で、多数のユニットを効率的に指揮することができる。徹底したリアルさとプレイしやすさの両立が図られている。

◀選択できる国は全部で8カ国。国ごとに戦力差があり難易度が変わってくる。

DATA SLG

発売元:アルゴラボ
☎092(822)7440
発売日:5月20日
価 格:9,800円[税別]
メディア:FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

PC9801 TOWNS DOS/V フラッシュバック

米国製のリアルなアクションAVG

元は米国のパソコンゲームながら、日本ではSFCやMDに先行移植されていた『フラッシュバック』が、満を持してPC98とTOWNS、DOS/Vに登場。ゲームは、記憶をなくした主人公を操作して奇怪な生物や異星人がうろつくマップを進んでいくアクションAVG。アクションだけでなく謎解きの要素も強い。キャラクターのリアルな動きが本作のポイントだが、難易度はかなり高めとなっている。

◀地面を転がったりジャンプしたりといったキャラクターの動きは、表示こそやや小さいが、驚くほどリアルに表現されている。

▲アイテムの使い方や敵の倒し方などの攻略法は、難解だが非常に練り込まれている。

DATA ACT

発売元:ビクターエンタテインメント
☎03(3423)9268
発売日:4月28日
価 格:12,800円[税別]
メディア:FD(VM以降、HD対応)
CD-ROM(マーティ対応)
FM音源対応
ジョイスティック対応

PC9801 ストロングホールド~皇帝(エンペラー)の要塞~

名作TRPGが舞台の都市建設SLG

TRPG『D&D®』をコンピュータゲーム化する米SSI社のシリーズに新たな作品が登場した。プレイヤーは王国の男爵となり、荒野を切り開いて堅固な要塞都市(ストロングホールド)を築いていく。鉱山を採掘したり商業を発達させたりして街が大きくなるとプレイヤーの爵位も上がっていき、最終的に皇帝の座をめざす。また、モンスターなど外敵と戦うために、武器を生産したり周囲を警戒する塔を建てたりといったことも必要だ。

◀住宅や市場などの建設を指示すると、アニメーションで建築中の様子が表示される。

▲住人として登場するキャラの能力値や種族は、すべてTRPGと同じもの。

DATA SLG

発売元:ビング
☎03(3492)1079
発売日:6月2日
価 格:12,800円[税別]
メディア:FD(VX以降、要HD)
FM音源対応
各社アクセラレータボード対応
サウンドブラスター、MIDI音源対応

PC9801 ファルアディア

自由度の高い騎士物語RPG第4作登場

本作は「きんぷくりん」から発売されるファンタジーRPG。主人公は伝説の勇者の血を引く騎士で、王命により邪神の復活を阻むべく冒険へと旅立つ。『フリー・ウィル』同様、特徴的なのが豊富なサブミッションと自由なパーティ編成。

メインストーリー以外の日常的トラブルを解決したり、腕の立つNPCだけでなく、街のひとびとやモンスターまで仲間にしたりしながら、自分好みの冒険を楽しめる作品だ。

◀他人に接する時は「友愛」「成敗」など4つの中から騎士としての自らの態度を決める。

▲戦闘は基本的にオート。ただし、いつでも直接各キャラに指示を出すことが可能。

DATA　RPG

発売元：きんぷくりん
　☎022(243)3918
発売日：4月27日
価　格：9,700円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
　マウス対応
　FM音源対応
　MIDI音源対応

PC9801 宝魔ハンターライム Vol.10

『ライム』シリーズ、いよいよ10作目登場

タケルから発売されている、良質ソフトながら低価格のAVG『宝魔ハンターライム』シリーズも10作目を迎えた。アニメーション技術には定評のあるサイレンス制作だけに、今回も動きの良いアニメシーンがたっぷり。物語のほうは、温泉旅行に出かけたライム一行が、女の子を襲う妖怪、お風呂三兄弟を退治するため大活躍する、というもの。期待にたがわず、ライムたちの入浴シーンもしっかり用意されているぞ。

◀ライム、みずきちゃん、そして前回から登場の新キャラ、ココナの入浴シーンが、今回最大の見どころといえるだろう。

▲ゲームはコマンド選択式のオーソドックスなアドベンチャーだ。

DATA　AVG

発売元：ブラザー工業タケル事務局（開発／サイレンス）
　☎052(824)2493
発売日：発売中
価　格：1,500円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
　FM音源対応

X68000 大魔界村

傑作アクションゲームがX68Kに登場！

今をときめくゲームメーカー、カプコンの出世作となったアーケードゲーム『魔界村』。その続編である『大魔界村』は、メガドラなどにも移植された人気の作品だ。'88年に発表されたこのゲームが、今回はX68Kに移植されて登場する。騎士アーサーの前に立ちはだかる怪物たちをヤリやオノといった武器で倒し、魔王をめざして進んでいく。オリジナル版の美しい画面と激辛の難易度とが忠実に再現されている。

◀ヤリやナイフといった武器を投げて敵を倒して先へ進んでゆく。本作では武器の種類も増え、さらに上下にも攻撃できる。

▲魔法のヨロイを着ると、武器の種類に応じて強力な魔法を使うこともできる。

DATA　ACT

発売元：カプコン
発売日：発売中
価　格：9,800円［税別］
メディア：FD（HD対応）
　ジョイスティック対応

TOWNS あすか120% BURNING Fest.

女子高生キャラばかりの対戦格闘ゲーム

部活動の予算獲得のため、女子高生が学校の教室やグラウンドで対決するTOWNSオリジナルの対戦格闘ゲーム。バレー部のレシーブ攻撃、新体操部のリボン攻撃、そして化学部に所属する主人公あすかの試験管投げと、それぞれの部活動に応じた必殺技を繰り出してくる。またストーリーモードでは、ステージの合い間にキャラごとの物語も展開される。空中での技の応酬など、格闘ゲームとしての楽しさも充実している。

◀設定こそコミカルなものになっているが、派手な必殺技を簡単に出すことができ、対戦格闘ゲームとして大いに楽しめる。

▲プレイヤーが操作するキャラクターは、6人の中から自由に選ぶことができる。

DATA　ACT

発売元：ファミリーソフト（開発／フィルインカフェ）
　☎03(3924)5727
発売日：発売中
価　格：9,800円［税別］
メディア：FD（マーティ対応、HD対応）
　要ジョイパッド

PC9801 天下御免

目指すは江戸一の粋な商人 華のお江戸の商店経営SLG

アートディンクの最新作は、元禄時代の江戸の商店をモチーフとした経営SLG。新しい商店を開いた商人の一代記を描いた新しいタイプのSLGだ。プレイヤーは初めに、木材、穀物、染物、油屋など10種類の問屋のなかから店を選択。20歳から寿命の続くかぎり、店を経営するわけだが、〝江戸一番の評判を得る〞とか〝長者番付のトップをめざす〞などさまざまな目的に向けてゲームを楽しむことができる。蓄財の使いみちによってエンディングも変化する自由度の高いゲームだ。また、グラフィックも美しく、吉原の遊廓や商家など、江戸の町並みを細かく再現している。歴史上の人物を含めて、船頭、用心棒、岡っ引きなど800人のキャラデータが用意され、人情味あふれた豊富な会話も楽しめる。外国と抜け荷取引を行ったり、博打や火事、心中、辻斬りなどの随所で発生する時代劇のようなイベントも発生する。

▲商売敵と談合し、物価をつり上げて民衆を苦しめるのもプレイヤーしだいだ。

◀全国各地に船を廻して物産を仕入れ、高値で売り抜くのが商売の基本。

DATA **SLG**

発売元：アートディンク
☎043(279)9392
発売日：4月22日
価　格：10,800円［税別］
メディア：FD(VX以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応
MIDI音源対応

TOWNS インクレディブル・マシーン

海外でさまざまな賞を受賞。愉快なパズルゲーム上陸！

海外で数々の賞を受賞した『インクレディブル・マシーン』が、TOWNSに登場。これは、バケツやハサミなどのパーツを組み合わせて画面内のマシーンを完成させていくパズルゲーム。パーツは、ボールや猫など全部で45種類。面ごとに「すべての風船を割れ」といった命令が与えられ、プレイヤーは画面上の未完成のマシーンに、用意されたパーツを連結させていく。マシーンを完成させるには、「猫で鼠を走らせる」、「虫めがねで導火線に火をつける」といった発明的発想が必要。命令どおりに作動するマシーンを作れば面クリアだ。

全87面のパズルのほかには、オリジナルマシーンをエディットできる〝フリーフォームモード〞も用意。ここでは気圧や重力を変えることも可能。

なお、漫画家の寺島令子さんが書き下ろしている楽しいコミックマニュアルも付いている。

▶猿が自転車を漕ぐシーンなど各パーツのアニメーションが楽しい。

◀〝フリーフォームモード〞では、プレイヤーが好きなパーツを選び、独自のマシーンを発明することもできる。

DATA **PZL**

発売元：サイベル
☎03(3720)8168
発売日：発売中
価　格：8,800円［税別］
メディア：CD-ROM（マーティ対応）
マウス対応
ジョイパッド対応

PC9801 Super野球道2

細部までリアルにリニューアル『野球道』シリーズ最新作

『Super野球道』のシリーズ最新作は、従来のシステムがバージョンアップ。育成モードや、フリーエージェント制度など新たな要素も加わっている。

今回は、他球団の思惑が交錯するフリーエージェント制度の導入、ドラフト、外国選手のスカウト、契約更新時の選手の年俸決定など、より現実に近いシステムを再現している。データは、プロ野球の最新データを網羅し、選手は実名で登場。シリーズ初のオールスター戦も行われるようになった。

また、育成モードでは、プレイヤーが選手を幼少期から育て、好みの選手として作り上げていくことができる。自ら育てた選手をゲームに参加させスーパースターの道へ導くのも楽しみのひとつだ。球場やユニホームのグラフィックも一新。プロ野球ニュースやスポーツ新聞もリアルになって登場する。まさに細かいところまでリニューアルされている。

▲本作のウリは、リアルに再現されている試合。ペナントレースではオールスター戦も用意されている。

DATA **SPT**

発売元：日本クリエイト
☎0729(90)2525
発売日：4月15日
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD(VM以降、要HD)
要マウス
FM音源対応

※「Super野球道2」の画面は全て開発中のものです。

酒は、飲んでも呑まれるな。コンピュータも、使っても使われることなかれ。人を助けてこそ道具なのだな。

コンピュータの正しい使い方

最近はやれニューハードだの、マルチメディアだの、景気のいい話題が多いが、はたしてわれわれはコンピュータを使いこなしているといえるのだろうか？

DATA ETC
発売元：電脳商会
☎03(3290)6104
発売日：発売中
価　格：4,800円［税別］
メディア：CD-ROM（マーティ対応）　マウス対応
ジョイパッド対応
パーティタップ対応

TOWNS 宴会王ver.3地球最大の決戦

コンピュータはわれわれにとって、どういう存在であらねばならぬか？　ゲーム専用機の性能もアップしてきた現在においては、パソコンでわざわざゲームする必要もあるまい。じゃあ、家庭に入ったパソコンを何に使う？　Windowsなど普通は使わないだろう。ワープロでも年1回、年賀状書くくらいにしか使わない……なにやらバーチャルだのマルチだの、マスコミにだまされているみたいだ。

ここにひとつの実験がある。シリーズもすでに3作目となった宴会支援ツール『宴会王』である。おマヌケなギャグセンスばかりに目がいってしまいがちな、このソフトには重要なヒントが隠されている。パーソナル用途としては忘れられていた、支援ツールという考え方、使い方だ。宴会は人とのつき合い方ばかりか、コンピュータとのつき合い方も教えてくれるらしい。これが､従来の｢ソフトハウス」ではなく､｢マルチメディアプロダクション」の看板を掲げる電脳商会の代表作だ。

◀宴会も終わり、幸せそうに帰路につくオヤジの姿。パソコンが人を幸せにすることもあるのだろうか。

頼りになるハイパー支援ツール!!

メインメニューにズラリ並んだ実用ツールの数々には圧倒されてしまう。挨拶や効果音、余興までと、まさにカユイところに手が届く配慮ぶり。宴会に出かけるおりには、カバンにマーティーをしのばせておくと非常に便利だ。

効果音

拍手やファンファーレなど、宴会を華麗に演出する数々の効果音が収録されていて、とっても便利だ。

こわい話

▶画面には天本英世の顔。ひょっとして元写真は1枚か？

天本英世が語る現代の怪談。たまにはロウソク立てて百物語なんてのも日本的でヨロシイ。

日本の四季

季節の変化に富んだ日本の風景を肴にいっぱいヤルのもオツなもの。四季のある日本に生まれてよかった。

◀冬の風物詩といえばナベ。ぐつぐつアニメしてイカス。

余興だっ!!

『宴会王』シリーズでは、おなじみの福引やビンゴ。またクイズやゲームなどに便利な曲止め、ストップウォッチ、早押し判定など、気の利いた小品ツールが用意されている。うまく使えば酒席がグンと盛り上がるぞ。

そうれっ！

▲今回の福引は、なぜか謎の中華風の腹筋トレーニングおやじ。

いよっ！

▲早押しゲーム用に別売のパーティータップも用意されている。

『宴会王ver.3』用早押しタップ、「FMパーティータップ」の問い合わせは（株）ヨネザワ ソフトウェア事業部☎03(3762)9009まで。

◀子供を鍛え野球選手に育て上げる育成モード。3人まで育てることができる。

▶チームを優勝させるため、優秀な人材を求めて国内外にスカウトスタッフを派遣。

『Super野球道2』発売記念野球大会開催

日本クリエイトが、『Super野球道2』の発売を記念して、読者参加による野球大会を開催する。

大会はトーナメント方式で行い、大会を勝ち抜いた上位3チームには豪華な商品が贈られる。右のハガキを参考にして、以下に挙げた事項を記入して下記の宛先まで。①あなたの住所、氏名、年齢　②チーム名（全角8文字・半角16文字以内）③選手名・投手3人と打者9人（全角5文字・半角10文字以内）④選手能力値（投手、4番打者、4番以外の打者の3種類）⑤チームひとくちコメント。選手への配分ポイントは4番打者のみ40ポイントで、ほかの選手は、30ポイントずつを各能力に配分。用意された能力値は、打者の場合は、対右・対左打力（右投手、左投手に対する打力）・長打力・選球眼・走力。投手の場合は、球速・球種（カーブ・シュート・フォーク）・球質（球の重さ）・制球力（コントロール）。記入もれのないようにお願いします。

宛先　〒581　大阪府八尾市桜カ丘3丁目119番地
日本クリエイト㈱　野球大会係。
応募の締切は、4月末日（当日消印有効）。

チーム名：電撃ライトニング

選手名：
1番　でんいち(右)
2番　でんに（右）
3番　でんさん(左)
4番　電四郎（左）
⋮
9番　でんく(左)
投手①　千辰（左）
投手②　中杉（左）
投手③　リリース(右)

<table>
<tr><td></td><td></td><td>対右打力</td><td>対左打力</td><td colspan="2">長打力</td><td>選球眼</td><td>走力</td><td>計</td></tr>
<tr><td rowspan="2">打者</td><td>4番打者</td><td>5</td><td>5</td><td colspan="2">10</td><td>10</td><td>10</td><td>40</td></tr>
<tr><td>4番以外</td><td>5</td><td>5</td><td colspan="2">10</td><td>5</td><td>5</td><td>30</td></tr>
<tr><td rowspan="3">投手</td><td rowspan="3"></td><td rowspan="2">球速</td><td colspan="3">球質</td><td rowspan="2">球質</td><td rowspan="2">制球力</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>カーブ</td><td>シュート</td><td>フォーク</td></tr>
<tr><td></td><td>8</td><td>8</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td>30</td></tr>
</table>

チームひとくちコメント
ハピネスなタフガイ野郎の集まりが俺のチームだ!!　長打力はハッキリいってぴかいちだぜ。挑戦する奴は叩き潰してやるぜ!!

（注）各パラメータの最大値は10。選手名の後ろには右（投・打）か左（投・打）かを必ず記入のこと。

SHINSAKU-OH 新作王

スーパーファミコン

今回は気楽に遊べそうなゲームが勢ぞろい。春を迎えて気分も新たにゲームをプレイしよう！

SFC MOTHER 2 ～ギーグの逆襲

ついに出ました最新情報。陽気な仲間と、またドキドキする冒険に出発しよう！

今いちばん注目のRPGといえばこれ。長い間発売を待っていた読者諸君、お待たせしました。これからもぞくぞく新情報が出てくると言うから、ゲーム雑誌から目が離せない！

「今まで何をやっていたんだ！」とRPGファンに怒られそうなほど情報が出なかった『マザー2』だが、この情報を皮切りにどんどん内容が公開されそう。現時点での情報を整理してみよう。主人公のピッキー君は、東方の国ランマの王子プーと大の仲良し。彼は腕力も超能力もバッチリの、頼れるキャラクターだ。まず彼と一緒に、失踪してしまった弟ピッキーを探しに行くのが物語の始まり。主人公はその相棒プーと、愛犬1匹とともに出発する。

システムは今までに公開したほかにもいろいろ新情報が伝えられている。画面上に敵がちゃんと表示される、というだけならあまりすごくはないが、それが2ドットのアリンコの敵だったり、街中にいるオネーサンだったり……。とにかくありきたりのアイデアに何かをプラスし、さらに高い完成度のRPGになることは間違いない。ゲップの声が本物そっくりにサンプリングされているゲップーなんて敵も出現するらしい。あまり会いたくはないが。

ドラム式に回転する体力メーターも健在で、体力を敵に奪われていく様をリアルに表現してくれる。戦闘シーンの背景は写真のように少しサイケデリック。戦闘に突入した場所により多少変化があるかも知れない。

前作で登場したギーグがどんな形で登場するのかは今のところ不明だが、ギーグとの壮絶な戦いというイメージはない。その最終目的を持つ少年少女が、ストーリーの中でいかに友人を愛し、恋人を大切にするか、ということがゲームでの重要なポイント。前作同様の独特の言い回しやイベントが、少年たちの冒険を盛り上げる。早くも名作の予感がする、『マザー2』である。

▲まったく手の焼けるピッキーだ。とはいいつつも大事な弟、友だちと一緒に探しに行こう。もちろん鼻のきく愛犬もいっしょだ。

DATA	RPG
メーカー	任天堂
発売日	5月予定
価　格	未定
形　態	バックアップ

▶フィールド上にはそのまんまの大きさでモンスターが出現。サイズはさまざま。

▲これが今回の仲間たち。右から2番目が主人公のポーキー、左がプー。あとの2人は？

◀これが今回のバトルシーン。ポーラの体力メーターに注目、現在回転中のようだ。

▶ここは流れ星の落下地点。何かありそうだが……？　ところで弟は探さなくていいの？

SFC ドラッキーのAりーぐさっかー

サッカーに転身した、ドラッキーの活躍を見よ

ピンと立ったヒゲがチャームポイントのネコ、ドラッキー。前作で必殺技続出の楽しい野球を展開してくれた彼らが、今回は今をときめくサッカーに挑戦する。チームはドラッキー率いるドラッキーチームをはじめ、犬のポチ、兎のラビット、熊のゴローチームが試合に参加。それぞれ必殺技を持ち、動物ながら気合いの入った試合でプレイヤーを楽しませる。代表的な必殺技はドラッキーチームが垂直ローリング、ポチが垂直アタック、ラビットがホバリング、ゴローがヒップブッシュ。これをどう試合で生かすかはプレイヤーしだいだが、選手たちのコミカルなアクションは見ているだけでも楽しそう。変わったサッカーゲームをやりたいヒト、カワイイモノとスポ根が好きなヒトにとくにお薦め。

◀ボールを追ってどこまでも。コミカルな動物たちが楽しい。

▲ゴール前での攻防。陽気な顔だが実は必死（推測）。

◀審判のネズミはカーチス君。油断していると踏みつぶされることもあるかも？

DATA SPT
メーカー：イマジニアズーム
発売日：7月8日
価　格：9,800円

SFC ぽっぷるメイル

数々の名作を生みだした日本ファルコム参入第1作

『イース』シリーズなどの名作をコンスタントに発表する大御所、日本ファルコムがついにSFCに参入。その記念すべき作品の主人公となるのは、メイルという名の賞金稼ぎだ。彼女はエルフでお金に厳しく、賞金首となった魔法使いマテリアル・ホルンを追って物語が始まる。

基本はA・RPGだが、操るキャラを好きなときに切り替えられるのがこのゲームのいいところ。仲間になるのは、魔法使いの弟子タット、古代遺跡に棲むモンスターのガウ。メイルではどうもつらい、という状況の時にチェンジさせ、魅力的なストーリーを追いかけろ。

◀全体マップで目的地まで移動のラクチンなシステムだ。

メイル　タット　ガウ

▲横スクロールのフィールドで、バトルとストーリーが展開する。これはタットとの出会いの後のセリフ。

DATA RPG
メーカー：日本ファルコム
発売日：未定
価　格：未定
形　態：バックアップ

SFC キッドクラウンのクレイジーチェイス

電撃SFCの読者が制作に参加したコミカルACT！

読者からアイデアを募集し読者とともに作り上げた、電撃SFC誌上で話題のゲームがじわじわ完成に近づいてきた。主人公はキッドクラウンと言う名のピエロで、宇宙海賊ダーティジョーにさらわれたクラウン惑星の王女ハニーを救うために戦う。ゲームの形態は、なんと斜め右下に進んでいく変則スクロール。これはトラップやステージに心地よい立体感を作り出す、読者からの斬新な企画。ダーティジョーが点火した爆弾が爆発する前に、クリアアイテムを手に入れれば次のステージに進める。見所はキッドクラウンのバリエーション豊かなアクションで、トゲを踏むと足を押さえて痛がったり、丸太に潰されてペラペラになったり、なかなか笑わせてくれる。

◀点火された導火線を見て仰天、目玉が飛び出すクラウン。

▲丸木橋でオットット。人間味あふれる表情を大切にしたゲームだ。

◀トゲを踏んでイッテテ。音声合成で「OH！」と痛がったりもする。

DATA ACT
メーカー：ケムコ
発売日：7月中旬
価　格：未定

SFC ゼロヨンチャンプRR

風になれ！ 400mだけだけど……

マシンのチューンナップと時間へのあくなき挑戦が魅力のこのゲーム、もとはPCエンジンで発売されていたが、人気のあまりSFCにも移植されることになった。ゼロヨン競争はもちろん最高速度アタック、最大4人参加のレースが加わり、さらにプレイヤーを熱くさせる。お約束のアルバイトゲームも健在だ。

◀マシンのデータもリアル。こいつをどうチューンアップさせていこうか。

▶スタート直前。エンジン音とともに鼓動も高まる。

▲NSXの勝利！ 金をかけたかいがあったというものだ。次のレースもこの調子で頼むぜ。

DATA RCG

メーカー：メディアリング
発売日：夏予定
価　格：未定
形　態：バックアップ、マウス対応

SFC サラブレッドブリーダーII

30年間の膨大なデータがファンの心をつかむ

昭和39年から平成5年までの実在の馬のデータ、成績をすべて網羅した競走馬育成シミュレーション。プレイヤーはハイセイコー、テンポイントなど輝ける栄冠を勝ち取った名馬と自分の馬を戦わせる。目標があるだけに、馬の調教、騎手の選択などにも力が入りそう。古くからの中高年競馬ファンにもお薦めのゲームだ。

▲グラフィックのリアルさもウリ。

DATA SLG

メーカー：ヘクト
発売日：5月27日
価　格：12,800円
形　態：バックアップ

SFC パチ夫くんスペシャルII

人気のあの台、この台を自宅でプレイ

セブン機はもちろんハネ物、アレパチまで、あらゆる種類の人気台をコミカルなストーリーの中に再現してくれる『パチ夫くんスペシャル』。登場する台はパチンコ店で見たことのある台にそっくりな物ばかりで、「ああ、あれか！」とつい興奮。いくら玉をつぎこんでも懐の心配はしなくていいから、安心して多彩な台で遊んでくれ。

▲でっかいデジタル表示が見ものの台。

DATA ETC

メーカー：ココナッツジャパン
発売日：5月中旬
価　格：9,981円
形　態：バックアップ

SFC ファイターズヒストリー

戦士たちが歴史に名を刻む戦いを見よ

NEO・GEOでは続編発売決定の、アーケードで人気の『ファイターズヒストリー』。SFCでは第1作を、データイーストが20メガという大容量で移植してくれる。マーシャルアーツが得意なレイ・マクドガルや、蟷螂拳の使い手リュウ・フェイリン、柔道の天才嘉納亮子など。キャラクターはもちろん、弱点の部分もそのままに登場し、戦いを繰り広げる。移植はアーケード版に忠実で、6つボタンの操作もそのまま。ゲーセンで我を忘れてコインをつぎこんでしまったプレイヤーは喜べ。

▲拳法家リーと、ムエタイを得意とするサムチャイとのバトル。

▲謎の敵クラウン登場！ 背景の火吹き男は無視してクラウンとの戦いに集中せよ。

DATA ACT

メーカー：データイースト
発売日：5月下旬
価　格：9,800円

SFC パチスロ物語 ユニバーサルスペシャル

あこがれのユニバーサル台がキミの家に

「ファイアーバード7X」、「コンチネンタル」など数多くの名機を産みだした、ユニバーサルのパチスロ台がそのままSFCのゲームで再現される。内部のルーチン、リーチ目などもそのままで、過去にハマったことのあるヒト、現在ハマっているヒトは必見。リーチ目が出たときの期待、揃ったときの快感を味わえ。

▲連チャンが魅力の「ファイアーバード」。

DATA ETC

メーカー：ケイエスエス
発売日：6月24日
価　格：9,800円
形　態：バックアップ

SFC ロードランナーツイン

きれいなグラフィックでカムバック

頭を使う硬派のパズルゲームとして有名だった『ロードランナー』は、時代とともに姿を変えメルヘンチックになってSFCに登場する。基本ルールはまったくそのままだが、お菓子の国、ピラミッドの世界、おもちゃの国で、キャンディや金塊を集めるために頭脳を駆使する。SFC版では協力プレイや対戦プレイも可能になっている。

◀まずはこの画面でマップを確認。初期のバージョンを思い出す。

▶医者の国ではカプセルを集める。さて、どうやって取るのだろうか。

▲対戦、協力プレイは２画面分割となる。相手がどこにいるのかをまずチェック。

DATA PZL
メーカー：T&Eソフト
発売日：７月上旬
価　格：8,800円

SFC スレイヤーズ

はちゃめちゃコミカルRPGのお出ましだ！

個性的なキャラの活躍が楽しいRPG。主人公の美少女魔道士の目的は……まだ不明。とにかくムズかしい観念なんかぶっとばせ！　っていうぐらいコミカルなゲームだ。思いつくまま気の向くままに冒険を続ける彼女の前に、果たしてどんな難関が待つのだろうか!?　戦闘がAIというのも、不安ながらラクチンなシステムだ。

▲キュートなキャラが魅力。

DATA RPG
メーカー：バンプレスト
発売日：６月下旬
価　格：9,800円
形　態：バックアップ

SFC ソード・ワールドSFC 2

マルチシナリオの魅力を満喫せよ

テーブルトークRPGのノリと自由度を持ち込んだPRG。ストーリーはいくつもの小さなシナリオで構成され、ゲームを進めて行くにしたがい本当の目的があらわになる。成長時に自由にポイントを振り分ける、パーティの構成でシナリオの内容が変わるなど、一本道RPGでは味わえない冒険の楽しさが用意されている。

◀前作と同じ、アレクラスト大陸が冒険の舞台となる。

▶小クエストをもらった。これが初めの一歩、壮大な物語が始まる。

▲移動マップがそのままバトルフィールドに。魔法の迫力も一見の価値あり。

DATA RPG
メーカー：T&Eソフト
発売日：７月下旬
価　格：9,900円
形　態：バックアップ

SFC テコンドー

ひとつの道を極めた男たちの戦い

テコンドーは、韓国の国技とまでなった格闘技。足技を基本とし、豪快ながらも繊細な動きが特徴的。格闘ACTで脚光を浴び始めた矢先に、テコンドーのみで戦うゲームが登場する。データの違う10人の選手からマイキャラ、を選んで、トーナメントやVSモード、団体戦などを戦い、優勝を目指す。

▲飛び蹴りが決まった瞬間だ。

DATA SPT
メーカー：ヒューマン
発売日：５月
価　格：未定

SFC 奇々怪界　～月夜草子

小夜ちゃんがお払い棒で妖怪の世界を進む

アーケードに始まった小夜ちゃん熱はまだまだ健在。お払い棒で妖怪を払ったり、お札で攻撃したり。元気あふれるパワーで妖怪の世界に平和を取り戻す！　魔奴化（まぬけ）のオプションとともに戦うのはSFC版ならではの見どころ。２プレイヤーが魔奴化（まぬけ）を操る２人同時プレイも可能になっている。

▲２人で協力して戦える。

DATA ACT
メーカー：ナツメ
発売日：５月
価　格：未定
形　態：パスワード

SHINSAKU-OH 新作王

メガドライブ

人気作の続編からムービーゲーム、新作アクションと、今月もメガドライブは新作情報てんこ盛りだあ。

MD ラングリッサーII

人気のRPGシミュレーション『ラングリッサー』、続編いよいよ登場!!

RPGシミュレーションの名作の呼び声も高い『ラングリッサー』。続編『II』も完成近し、ということで最新情報をピックアップだ！

初心者から上級者まで楽しめる明快かつ奥の深いシステム、ニギヤカな戦闘画面、人気作家うるし原智志氏のキャラクターデザインなどが魅力だった、ファンタジーSLG『ラングリッサー』に、お待ちかねの続編が登場する。もちろんキャラクターデザインは前作同様うるし原智志氏なので、ファンならば要チェックだ。

ROMの容量は16Mと前作の4倍にもなり、『II』になって、ゲームシステムも大きくバージョンアップしている。画面上に置ける指揮官も8人となったほか、傭兵ユニットの種類も15種と増加、間接攻撃ユニットの登場など、より高度な戦略も楽しめるようになっている。アイテム数も34種と増え、同一キャラに3つ装備可能になった。

また、新たに召喚魔法が追加されるなど、魔法の種類が増えたり、キャラのクラスチェンジも1段階増えるなど、各ユニットの成長も多彩になり、RPG的な楽しみも増すようだ。プレイヤーが主人公に名前をつけれるようになったのもうれしい。

物語の舞台は、前作の数百年後。秘剣ラングリッサーもすでに伝説と化していたころ、新たに闇の剣アルハザードの存在が知られ、ふたたび大陸の覇権争いを引き起こすのだ。

▲主人公。前作の主役レディン、クリスの子孫にあたる。

▲主人公の親友、魔法使いヘイン。彼の成長が戦局を左右する。

▲敵レイガルド帝国騎士団の隊長レオン。運命の強敵（とも）？

◀光の神殿の巫女、リアナ。今回の物語のカギをにぎるヒロイン。

◀剣の腕前抜群のオテンバ姫君、シェリー。Tバックがイカス。

◀いかにもタカビな感じのイメルダ将軍。もちろん帝国軍側だ。

▲弓兵による間接攻撃の追加や、指揮官の増加、アイテム増などで、より奥が深い作戦を楽しめる。

▲おなじみの戦闘画面。キャラのサイズも大きくなった。悲鳴を聞ける日が待ち遠しい（?）。

▲『II』では同一部隊中に、複数種類の傭兵ユニットを混ぜて雇うことができるようになった。

DATA SLG

発売元：メサイヤ
発売日：8月予定
価格：未定
メディア：ROM

MD 仮面ライダーZO

仮面ライダーに命令する喜び

'93年4月に劇場公開された、仮面ライダーシリーズの第13作目『仮面ライダーZO』がMEGA-CD用ゲームとして復活！

質の高いビデオ画像でストーリーが進行、怪人が現れるとLDゲームと同様のアクションシステムで戦闘を楽しむことができる仕組み。ちょっぴりヒーロー気分が味わえる。また、ところどころにちょっとしたAVG式のストーリー分岐もあり、劇場版をすでに観てしまった人でも楽しむことができる。

古くから仮面ライダーのファンや、特撮マニアならば持っていたい1本だ。

▲画面に表示された指示にしたがって、パッドを操作する。

▲映画1本　まるまる入った実写アニメーション画像のクオリティは非常に高い。

DATA　AVG
発売元：東映
発売日：5月予定
価格：7,800円〔税別〕
メディア：CD-ROM

MD 餓狼伝説2

対戦ゲームのヒット作、堂々登場

もはや電撃王読者にはおなじみの、SNKの人気アクションゲーム『餓狼伝説2』が遅ればせながら、メガドライブにも登場する。前作の『餓狼伝説』はセガからの発売だったが、『2』は作年末SFC版を手がけたタカラからの発売。

3ボタンのパッドには、ボタンの組み合せで対応、2ラインバトルももちろん健在だ。ゲームモードは1P、対戦、乱入のほかに、キャラクター5対5の勝ち抜き2P対戦のサバイバルモードが追加されている。同じキャラばかり、5人選ぶこともできるのだ。

▲画面上方に生き残りキャラ数が表示されているサバイバルモード。

▲攻撃の強弱、ライン移動や挑発などアクションは多彩。できれば6ボタンパッドを使いたい。

DATA　ACT
発売元：タカラ
発売日：6月24日予定
価格：9,800円〔税別〕
メディア：ROM

MD FIFA インターナショナルサッカー

リアルな世界戦サッカー

サッカーの本場、英国のEAスタッフが開発した、本格派サッカーゲーム。クォータービューのフィールド画面、リアルなキャラクターアニメーション、スタジアムで収録された拍手は歓声などの演出が臨場感を高め、まるで実際にフィールドでプレイしているかのごとく感じられる。

登場チームは48カ国、プラス世界選抜の計49チーム。ゲームモードも1試合単独のエキシビションのワールドカップ風のトーナメント、8チーム総当たりなど豊富。セガタップで4人プレイも可能だ。

▲見やすい画面と、各選手のリアルな動きがウリなのだ。

▲セットアップ画面ではチームやゲームモード選択のほか、試合時間や天候なども設定できる。

DATA　SPT
発売元：EAビクター
発売日：6月10日予定
価格：9,800円〔税別〕
メディア：ROM

MD SPARK(仮)

新アクションヒーロー、スパーク登場

CG生命体と人間のハーフ、スパークが画面を駆け回るアクションゲーム。ダッシュ（ライトニング・ダッシュ）やジャンプ、放電拳やキックなどを駆使して、各ステージに待ち受ける障害を乗り越え、ボスキャラを倒すのだ。

スパークは走ることにより充電される（スパークリング状態）。充電されることによってはじめて必殺体当たり技ボルテッカーやスラッシュ・アローなどが使えるようになる。ライトニング・ダッシュのタイミングがポイントとなるスピーディなゲームだ。

▲充電時のスパークは飛び道具攻撃（スラッシュ・アロー）が可能。

▲ボルテッカーとなったスパークは無敵状態で跳ね回ったり、ワイヤー上を移動したりできる。

DATA　ACT
発売元：セガ
発売日：6月予定
価格：未定
メディア：ROM

SHINSAKU-OH 新作王 PCエンジン

今月も、話題の移植ソフトの紹介が満載。さらに、『ドラゴンハーフ』のアフレコ取材記事も掲載！

PCエンジン ドラゴンハーフ

おなじみのキャラたちが、スゴロクゲームで大あばれ!!

見田竜介氏の描く人気コミックで、OVAにもなった『ドラゴンハーフ』が、コミカルなすごろくゲームとなってPCエンジンに登場！

２等身になった主要キャラが総出演し、爆笑モノのすごろくバトルを繰り広げるPCエンジン版『ドラゴンハーフ』。原作コミックのノリを生かした「くだらないクエスト」が次から次へと発生し、システムも単純明快で気軽に楽しむことができる。マルチタップを使えば、最高４人までの同時プレイが可能で、他のプレイヤーを追撃したり、妨害したりなど、さまざまなかけ引きができ、エキサイトすること間違いなし！

戦闘シーンは、攻撃側のキャラが反対側にいる敵キャラに向かってダッシュし攻撃する横スクロールのアクションバトル。キャラや攻撃の方法によって多数のアニメーションが用意されている。しかも攻撃の時のセリフは、三石琴乃さん・国府田マリ子さん・山田妙子さんなど、OVAの声優陣が担当するという豪華版だ。また、プレイヤーの操作するパーティは４人１組の構成になっており、戦闘の前に敵と対戦するキャラをシャッフルするのでスリル満点。さらに、すごろくのコース上にも、罠やアイテムポイント、温泉、宿などが設置されていて、なかには離れた場所にいる相手パーティを攻撃できる「ミサイル」なんてモノが出現する場合もある。

人間の父親と火炎赤竜の母親の間に生まれたドラゴンハーフのミンクは、人気アイドル歌手のディック・ソーサーに憧れ、人間になれるという伝説の秘薬「ピド・ポーション」を求めて旅立つ。はたしてミンクは、「ピド・ポーション」を手に入れ、ソーサーとの恋を成就することができるだろうか？

▶画面上を2等身のキャラたちが動きまわり、さまざまなイベントと遭遇し、解決するために奔走する。

◀なかには「ミサイル」が出現し、離れた敵を攻撃できるという、凶悪なイベントが発生することもある。

▲敵に向かい、パワー全開でダッシュするミンク。「怒りのドラゴンキック」が炸裂する！

OVA声優陣、総出演！ アフレコも快調に終了

ミンク役の三石琴乃さん、ルファ役の国府田マリ子さん、ピア役の山田妙子さんをはじめ、総勢13名にも及ぶ声優陣によるアフレコが２月７日に、和気あいあいとした雰囲気のなかで行われた。今回は、OVAの音楽を担当された田中公平氏も、ルース役で特別出演。加えて嬉しいお知らせをひとつ。三石さん、国府田さん、山田さんのサイン色紙をプレゼントだ！詳しくはプレゼントページを見てね。

▲とてもにぎやかだったアフレコ風景。アフレコ以外でも元気いっぱいの山田さんをはじめ、みなさん気さくな人たちでした。

DATA ETC

発売元：マイクロキャビン
発売日：６月発売予定
価　格：未定
メディア：SCD専用、マルチタップ対応

GS美神

ゴーストスイーパー美神のパワー全開！

高ビーで金の亡者ながら、高いカリスマを持つ美貌の美神令子が幽霊退治で活躍する『GS美神』。椎名高志氏の作品で、週刊少年サンデーで好評連載中の漫画が原作だ。すでにSFCでゲーム化されており、いよいよPCエンジン版が登場する。

ゲームはコマンド選択式のAVGで、戦闘はカードバトルで行われる。カードの効果や戦闘の結果は、アニメーション処理され迫力満点！　またシナリオは原作から1本と、PCエンジン版オリジナルが2本の計3本。どんな物語が展開されるのか、今から楽しみだ。

▲AVG部分は、まさにデジタルコミックス感覚だ。

▲戦闘にはおまけモードもあるので、おキヌちゃんVS横島なんて対戦も可能。

DATA AVG
発売元：バンプレスト
発売日：未定
価　格：8,800円
メディア：SCD専用

天地を喰らう

アーケードゲームから移植の話題作！

本宮ひろ志氏原作の歴史巨編漫画『天地を喰らう』のアーケード版ACTが、PCエンジンに移植される。ゲームシステムはアーケード版とほぼ同じだが、PCエンジン版はオリジナルの仕様が追加される予定。その内容は、オプション設定によって音声を選択できるというもので、PCエンジンモードを選択すると、アーケード版にはなかった、副将や大将のセリフも聞ける。

プレイヤーの目的は、三國志時代に活躍した4人の武将の中から自分のキャラを選択して、この乱世を統一することである。

▲通常の攻撃以外にも、「流星剣」や「真空剣」などの技が使える。

▲プレイヤー選択キャラは、張飛・劉備・関羽・趙雲の4人。それぞれ個性的な武将ばかりだ。

DATA ACT
発売元：NECアベニュー
発売日：未定
価　格：未定
メディア：SCD専用

チキチキボーイズ

王国再建をかけた冒険がはじまる！

カワイイ敵キャラが次々と登場するコミカルACTの『チキチキボーイズ』がPCエンジンで登場。アーケードゲームからの移植で、ふたり同時プレイやショップでパワーアップするシステムも原作どおり。プレイヤーが操作する主人公キャラはモンスターに襲われて滅ぼされてしまったアルル王国から落ち延びた双子の王子で、アルル王国を再建するため「ドラゴンブルーアイズ」という伝説の石を探すことが、ゲームの目的。また、ステージの種類も地上だけでなく、空や水中など多彩で楽しい作品。

▲ジャンプと剣攻撃を駆使して、襲いくる敵を倒せ！

▲さすがにボスはHPが高い。敵の攻撃を避けて確実にダメージをあたえていこう。

DATA ACT
発売元：NECアベニュー
発売日：未定
価　格：4,800円
メディア：SCD専用、マルチタップ対応

魔法の少女シルキーリップ
～3人の女王候補～

魔法少女リップが人間界で女王修行！

MEGA-CDでヒットした魔女っ子AVGが、システムを一新してPCエンジンに移植される。シナリオもすべてリニューアルされ、新しいキャラも登場するので、MEGA-CD版とは、またちがったプレイが楽しめる。

また、変更されたシステムの中でも、とくに変わったのは会話シーン。会話がすべて音声になり、会話時のキャラグラフィックはアニメーション処理。

このゲームの目的は、リップを女王にすること。リップが女王になれるかどうかは、プレイしだいだ。

▲リップは魔導小学校に通う、明るく元気な女の子。

▲ゲームは会話をすることで進む。答えの選択がとても重要になってくる。

DATA AVG
発売元：日本テレネット
発売日：未定
価　格：未定
メディア：SCD専用

BATTLETECH CLUB

バトルテッククラブ

おのおのがた、決戦のときじゃ！　油断めされるな。ということで今月は日米決戦本番を迎える。その国内予選報告をメインに、新店舗紹介、レッドプラネット情報、プレゼントありと情報満載のバトルテッククラブの始まり。編集部へのお便りも待っているからよろしくね。

日本代表は誰だ!?
～国内予選報告～

トレルワン代表決定

チーム戦

1位 RED SHOULDER

代表チーム（2位以下）
2位 FINAL ATTACK!
3位 BLUE CRUSADERS

個人戦

KIM.EXE!!! KAM PANZER OZ

4位 死鬼隊 1st
5位 Team UNION
6位 RED CRUSADERS

ロンゴロンゴ代表決定

チーム戦

1位 Order of Chaos
2位 BLUEMAX

個人戦

JJ RIGHT STAR Seacucumber Rein!!

3月12日 ロンゴロンゴ

4月9日の日米決戦へ向け、国内予選が始まった。各センターで熱戦が繰り広げられているが、現時点でセンター代表が決定したのはトレルワンとロンゴロンゴ。で、右上がその代表者たちだ。個人戦で予選順位は写真の右端が1位、以下順位通りに並んでいる。

トレルワンでの個人戦（3月5日）は、予備予選を通過した16人が3回戦を戦い、みごとOZさんが1位でセンター代表の座を勝ち取った。この日のログシートからキル数とデス数の差を集計してみると、2位で代表になったPANZERさんが＋14でダントツ。翌日のチーム戦は、参加した10チーム中、6チームがセンター代表ということで確率的には楽……なようだが、そこは強豪チームの多いトレルワン、勝ち抜くのは容易なことじゃない。最後の代表チームが確定するまで緊迫した空気が会場に流れた。1位になったRED SHOULDERは、準決勝でBLUE CRU-SADESを相手にポイント差わずかに7点と、公式戦史上まれにみる大接戦を演じた。

ロンゴロンゴの個人戦（3月12日）は、スタッフのマイクパフォーマンスやノーリターン制（復活なし）の対戦で盛り上がるなか、Seacucumberさんが1位。チーム戦では代表枠が2チームでOrder of ChaosとBLUEMAXが勝ち抜けた。

▲個人戦に参加したテッカーたち。34人で予備予選が行われ、3回戦の獲得ポイント上位8人がセンター代表決定戦に進出した。

3月6日 トレルワン

◀対戦表と見比べながらモニターで観戦する参加チームの面々。

◀モニターにはコールサインと使用メックが掲示されている。

◀対戦結果が書き込まれるたびにどよめきが起こる。

テッカーポスト

●初心者はサイトが合う前に撃ってしまう人が多い。また、相手に向かって突っ込む人も多い。初心者はこちらが撃たれるまで動かず、正確に狙っていったほうがよい。中級者もやっぱりサイトに入る前に撃たない。じっくりと狙って確実にしとめるように心がけよう。（A.J.Wolf）

INFORMATION OF BATTLETECH

アメリカ代表団決定

日本では日米決戦の予選の真っ最中だが、アメリカでは3月12、13日に全米決勝大会が行われ代表が決定した。激戦を勝ち抜いた代表メンバーを大会の成績順に紹介する。

Kevin "Blank" Dow 22歳 ウォルナットクリーク
「ブランクのメックには近寄らないほうがいい」とは彼と対戦したテッカーたちの共通意見。

Steven "Demon" Brown 23歳 サンディエゴ
好みのメックは無しということで、マップや天候によって慎重にメックを選ぶタイプらしい。

Robert "Lone Wolf" Atkins Ⅲ 年齢不詳 ヒューストン
本人の申告によれば1912年生まれなのだが、本当だったら怖い。好きなメックはLoki Prime。

Steve "Kamasutra" Bag 22歳 シカゴ
先月号の予想通りやっぱりこの人が代表メンバーに入った。元シカゴセンターの社員とのことで、バトルテックのデータに詳しそう。

バトルテック神戸に登場

関西地区でもバトルテックをプレイできることになったというううれしい知らせが入った。神戸三宮にある「エンジョイスペース・ギルド」というお店で3月25日から稼働しているのだ。このお店、ボードゲームファンの間では有名なショップなのだが、リニュアルオープンを機会にバトルテックを設置したとのこと。

さて、そこで関西地区の読者に相談なのだが、みんなでこのお店に行って、ようすを探ってきて欲しいのである。プレイした感想、テッカーたちの雰囲気などを編集部まで送ってくれるとありがたい。三宮駅を降りてウロウロしなくて済むように住所を書いておくので、すぐに行ってくれ。よろしくたのむぞ!

神戸市中央区三宮町2の10の7
グレースコウベビル2F
☎078(331)5133

GUILD

レッドプラネットテストプレイ開始

ウワサのニューソフト「レッドプラネット」だが、日本上陸の話が現実味をおびてきた。というのも、すでにテストプレイが開始されており、その取材にもあっさりOKが出たからだ。この感じだと、予想よりも早くみんながプレイできる日が来るかも知れない。

で、ゲームの内容だが、ひとことでいってしまえばレースゲーム。火星の運河をサーキットに、ベクトル・トラスト・ビークル(略してVTV)と呼ばれるホバークラフトのようなものでレースをするのだ。空中でのレースなので上下の動きが加わったうえに、慣性のコントロールが重要な要素になる。コースにゴール地点は設けられておらず、設定された時間中ずっとレースを続け、獲得ポイントを競うことになる。ポイントはマシン速度の2乗で得られるので、瞬間的にでも速度を上げると高得点になる。しかし、障害物や対戦相手に衝突すると、衝突した物の質量と速度に応じて減点されるので、むやみに速度を上げる訳にはいかない。と奥が深くハマりそうな予感がするゲームだ。

▶バトルテックと同じ筐体でプレイする。スロットルレバーやトリガーなどの基本操作はメックの操縦に近いものがある。

◀対戦相手3台とすれちがうところ。状況によってはぶつかっていくのも戦略のひとつ。

▶サーキットコースの両端にあるウエルヘッド(塔のようなもの)これを旋回してレースが続けられる。

JUNKY木崎のスーパーテッカーへの道 VOL.6

やっぱり平和が一番

今までは、バトルテックのテクニカルな部分について書いてきたけど、スーパーテッカーを目指すならメンタルな部分も大切なことだ。だから、今回のJUNKYは少しまじめになってみるぞ。

バトルテックをプレイしているテッカーのほとんどは、本当の戦争や戦場を見たことがない。もちろんオレだってそうだ。でも、今このときにも地球のどこかで戦争が行われ、人々が死んでいることは知っている。バトルテックという戦闘ゲームが大好きなオレだけど、本当の戦争のニュースを楽しんでいるわけではない。バトルテックはあくまで仮想のバトル、バーチャルリアリティーシミュレーションなんだから。でも、一部のゲームを知らない人は戦闘ゲームは危険だといい、実際に名指しで非難を受けたゲームもある。しかし、虚構と現実をそんなに単純に考えていいのだろうか? オレは、いろいろなものの見方、考え方を理解できる人間でいたいな。

バトルテックをプレイするみんなも、対戦後にプリントアウトされたログシートを見て、勝ったことばかり論じるのではなく、負けたヤツのことをよく見て欲しい。心の中までGoodなバーチャルリアリティーであって欲しいと思うわけ……。

なんてことを柿ピーをつまみながら書いてきたけど、ずいぶんクサイ話をするヤツだと思われてもいい、まじめなことはまじめに考えたいよな。そして目標は大きく、世界中にバトルテックセンターを作って、もめ事はそこで決める。そうすれば誰も怪我しないし、死んでしまう人もいなくなる。と、これは大風呂敷ってやつかな。ま、なんにせよやっぱり平和が一番だぜ。んじゃまた!

テッカーポスト

●トレルワンのMICKY'S CUPに出場して接近戦を鍛える。また、T-1に乗りまくる。これで強くなれます。(SHIRO)

●日米決戦にエントリーするつもりだったけど、予選の日に行けなくなっちゃったよ~。出れば絶対勝てたのに! 次はいつやりますか?(Gooko)

センターリポート

西荻窪アミュージアム

●杉並区西荻南3の14の7
☎03(3335)6381

今井店長から特別プレゼント

西荻窪の兄貴、今井店長から読者のみんなへプレゼント~!! ド~ンと50名様へバトルテック無料券をあげちゃうという太っ腹企画。応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記し、西荻窪アミュージアム「電撃王読者プレゼント係」へ送るだけ。住所は上記の通り、メッセージを書いてくれた人は当選の確率が上がるそうだ。締め切りは4月20日到着。さぁ、すぐに応募してくれ!

ところでアミュージアムの最近の動向だが、日米決戦で盛り上がっているのはもちろん、センター独自のローカル大会も開かれている。写真は2月の大会のときのもの。次は5月28、29日に開催予定、「ローカル大会なので初心者も気軽に参加できます。賞品も用意してますよ」とスタッフ。また、季節ごとのチャンピオンを決める企画なども考えているとのことで目が離せないぞ。

▶大会後の記念撮影。トロフィーを手にするのはS.SAKAIさん。

◀なごやかな雰囲気のローカル大会だが、対戦中は真剣。

横浜トレルワン

●横浜市西区南幸2の9
☎045(313)6220 ~1

加藤店長からサービス企画のお知らせ。「4月、5月の2カ月間、毎週月曜日に女性のプレイ料金が無料になりますよ~」常連の女性戦士はもちろん、ウデに自信のない女性テッカーも、このチャンスに練習して、ヤロウどもを蹴散らしてほしい。利用できる時間は午後4時から11時まで。

渋谷ドクタージーカンズ

●渋谷区円山町2の4
☎03(3476)7811

大木組長がまたまた新しい企画を考えた。2人1組のチーム戦で、題して「第1回 戦闘結果は友情のバロメーター 貴様と俺とは同期の桜だぜ大会!!」というもの。2人ずつで組んだ4チームで同時にバトルロイヤルを行うのだ。新しい対戦方法として定着するかもしれないぞ。

渋谷ロンゴロンゴ

●渋谷区道玄坂2の21の7
☎03(5458)6565

「内装が白を基調とした明るいイメージなので女性客が多いですね」と新田店長。ゴールデンウィーク前に女性や初心者が参加しやすいローカル大会を予定しているとのこと。ハンデキャップなども、考えるそうだ。また、ゴールデンウィーク前後は開店時間を早め、12時から営業する。

テッカーポスト

●絶対にダメージを受けない方法 Camera Shipに乗る これで決まり! ただし、ログシートはなし(HIYOPON)

●千葉にもバトルテックセンターを作ってください できればサンディエゴみたいに豪華なやつ 待ってます! 待ってます!!(TWIN'KLE)

DENGEKI!
ゲームソフトお買い得情報!!

拡大版

春爛漫の4月、気分が浮かれてくるけど、ゲームがおろそかになっているいるようじゃ、真のゲーマーとはいえないぞ。年末年始の話題作もちょうどお手頃価格になっているし、ちょっとチェックしてみるのもいいよね。今号は、前号でのお約束通り4ページの拡大版だ。

調査協力店

店名	電話
ソフマップ1号店	☎03(3258)3155
ソフマップ3号店	☎03(3253)9590
メッセサンオー	☎03(3255)3451
スタンバイVer.1	☎06(641)2225
スタンバイVer.4	☎06(634)1175

PC9801 TOWNS X68000 SFC FC PCエンジン MD

PC9801 ああっ女神さまっ

ジャンル：AVG
発売元：バンプレスト
メディア：3.5"・5"FD (VM以降)

希望小売価格：12,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	8,450円
メッセサンオー	8,880円
スタンバイVer.1	8,900円

PC9801 アマランスIII

ジャンル：RPG
発売元：風雅システム
メディア：3.5"・5"FD (VX以降)

希望小売価格：10,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	7,190円
メッセサンオー	7,560円
スタンバイVer.1	7,500円

PC9801 V.G.ヴァリアブル・ジオ

ジャンル：ACT
発売元：戯画
メディア：3.5"・5"FD (VM以降)

希望小売価格：8,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	5,720円
メッセサンオー	5,660円
スタンバイVer.1	6,100円

PC9801 A.IV.A列車で行こうIV

ジャンル：SLG
発売元：アートディンク
メディア：3.5"・5"FD (VX以降 HD対応)

希望小売価格：12,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	7,760円
メッセサンオー	7,770円
スタンバイVer.1	8,480円

PC9801 G・TEN II

ジャンル：SLG
発売元：G・TENチーム
メディア：3.5"・5"FD (VM以降 HD対応)

希望小売価格：12,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	7,970円
メッセサンオー	7,970円
スタンバイVer.1	8,900円

PC9801 サークIII

ジャンル：SLG
発売元：マイクロキャビン
メディア：3.5"・5"FD (VX以降 HD対応)

希望小売価格：11,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	7,700円
メッセサンオー	6,950円
スタンバイVer.1	8,200円

PC9801 シュヴァルツシルトIV

ジャンル：SLG
発売元：工画堂スタジオ
メディア：3.5"・5"FD (VX以降 HD対応)

希望小売価格：12,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	8,530円
メッセサンオー	8,500円
スタンバイVer.1	8,900円

PC9801 誕生~Debut~

ジャンル：SLG
発売元：NECアベニュー
メディア：3.5"・5"FD (VX以降 HD対応)

希望小売価格：12,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	7,980円
メッセサンオー	4,980円
スタンバイVer.1	8,900円

PC9801 提督の決断II

ジャンル：SLG
発売元：光栄
メディア：3.5"・5"FD (VM以降 HD対応)

希望小売価格：14,800円

店名	価格
ソフマップ1号店	9,480円
メッセサンオー	9,570円
スタンバイVer.1	9,999円

PC9801 パワードール

ジャンル：SLG
発売元：工画堂スタジオ
メディア：3.5"・5"FD（VX以降 HD対応）

希望小売価格：12,800円

ソフマップ1号店	7,980円
メッセサンオー	7,980円
スタンバイVer.1	8,200円

PC9801 ファーランドストーリー

ジャンル：SLG
発売元：TGL
メディア：3.5"・5"FD（VM以降 HD対応）

希望小売価格：9,800円

ソフマップ1号店	6,280円
メッセサンオー	6,880円
スタンバイVer.1	6,800円

PC9801 ブランディッシュ2

ジャンル：RPG
発売元：日本ファルコム
メディア：3.5"・5"FD（VM以降 HD対応）

希望小売価格：12,800円

ソフマップ1号店	8,240円
メッセサンオー	7,980円
スタンバイVer.1	8,900円

PC9801 ようこそシネマハウスへ

ジャンル：AVG
発売元：ハード
メディア：3.5"・5"FD（VM以降）

希望小売価格：7,800円

ソフマップ1号店	4,830円
メッセサンオー	5,380円
スタンバイVer.1	5,400円

PC9801 ランスⅣ 教団の遺産

ジャンル：RPG
発売元：アリスソフト
メディア：3.5"・5"FD（VM以降 HD専用）

希望小売価格：8,500円

ソフマップ1号店	5,050円
メッセサンオー	5,050円
スタンバイVer.1	4,980円

TOWNS GENOCIDE2

ジャンル：ACT
発売元：ズーム
メディア：CD-ROM

希望小売価格：12,800円

ソフマップ1号店	7,490円
メッセサンオー	7,980円
スタンバイVer.1	8,800円

TOWNS セクレ 細川ふみえ

ジャンル：ETC
発売元：グラムス インタラクティブ ラボ
メディア：CD-ROM（マーティー対応）

希望小売価格：9,800円

ソフマップ1号店	6,770円
メッセサンオー	6,700円
スタンバイVer.1	6,800円

X68000 餓狼伝説2

ジャンル：ACT
発売元：魔法株式会社
メディア：5"FD（HD対応）

希望小売価格：9,800円

ソフマップ1号店	7,490円
メッセサンオー	7,500円
スタンバイVer.1	

今回は、前号でお約束した『A.Ⅳ. A列車で行こうⅣ』を始めとするシミュレーションの人気ソフトを中心に、比較的新しめのものから発売後1年近くたったものまで、新作旧作取り混ぜて実売価格を調査してみた。中でもやはり気になるのが『A.Ⅳ.』や『提督の決断Ⅱ』、『パワードール』といった、'93年末から'94年頭にかけて発売されたソフトの実売価格。大体どのソフトも、7,000円弱～10,000円弱ぐらいでほぼ安定したお値段になっている。そろそろ購入時期といえるだろう。

“あのソフトたちは今…”

この表は、1月号から4月号までの、この「ゲームソフトお買い上げ情報!!」で取り上げたゲームソフトの中でも、特に人気が高いソフトを再度調査したもの。表中の「以前の実売価格」というのは前回の調査時の価格、「現在の実売価格」が今回新たに調べた価格だ。ちょっと見た限りでも、どのソフトもあまり値下がりしていないのがわかる。やはり、評判のイイ、または人気の高いソフトは値崩れしにくい、ということなのだろう。

パソコン版

ソフト名	メーカー名	定価	以前の実売価格	現在の実売価格
ルナティック ドーン	アートディンク	10,800円	7,390円A	7,560円A
			7,420円B	6,950円B
			7,400円C	7,480円C
信長の野望・覇王伝パワーアップキット	光栄	6,800円	4,480円A	4,480円A
				4,480円B
			4,700円C	4,700円C
クラシックロード2	ビクター エンタテインメント	9,800円	7,280円A	7,280円A
				7,840円B
			8,050円C	7,800円C
レッスルエンジェルス3	グレイト	7,800円	4,730円A	
				4,730円B
			5,400円C	5,400円C
同級生	エ・ル・フ	8,800円	4,790円A	4,780円A
			4,670円B	4,900円B
			6,100円C	5,980円C
アルヴァリーグ冒険記	グローディア	11,800円		7,460円A
			7,470円B	7,620円B
			7,280円C	8,200円C
ファイナルブレイカー	システムソフト	10,800円		6,760円A
			7,500円B	6,980円B
			6,790円C	7,500円C
緋王伝Ⅱ	日本テレネット/ウルフチーム	12,800円		7,880円A
			7,880円B	8,700円B
			7,480円C	8,900円C
あゆみちゃん物語	アリスソフト	6,800円		4,080円A
			3,970円B	4,100円B
			4,270円C	4,600円C
ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	12,800円		7,740円A
			6,980円B	8,230円B
			8,280円C	8,900円C
ダンジョン・マスターⅡ スカルキープ	ビクター エンタテインメント	12,800円	8,960円A	8,960円A
			8,380円B	9,980円B
			9,580円C	9,900円C
ゆみみみっくす	CSK 総合研究所	8,800円	5,780円A	5,780円A
			5,800円B	5,980円B
			5,880円C	5,980円C

☆A－ソフマップ1号店、B－メッセサンオー、C－スタンバイVer.1の実売価格です。
青－1月号、緑－2月号、黄－3月号、赤－4月号で取り上げたソフトです。

SFC ウイニングポスト

ジャンル：SLG
発売元：光栄
形態：バックアップ

希望小売価格：12,800円

ショップ	価格
ソフマップ３号店	8,900円
メッセサンオー	8,879円
スタンバイVer.4	8,880円

SFC ツインビー　レインボーベルアドベンチャー

ジャンル：ACT
発売元：コナミ
形態：バックアップ

希望小売価格：9,000円

ショップ	価格
ソフマップ３号店	5,979円
メッセサンオー	5,900円
スタンバイVer.4	6,280円

SFC 緋王伝　魔物達との誓い

ジャンル：S・RPG
発売元：日本テレネット・ウルフチーム
形態：バックアップ（マウス対応）

希望小売価格：11,800円

ショップ	価格
ソフマップ３号店	7,279円
メッセサンオー	6,980円
スタンバイVer.4	7,880円

SFC 美少女戦士セーラームーンR

ジャンル：ACT
発売元：バンダイ

希望小売価格：9,800円

ショップ	価格
ソフマップ３号店	7,779円
メッセサンオー	7,800円
スタンバイVer.4	6,980円

SFC ファイアーエムブレム　紋章の謎

ジャンル：S・RPG
発売元：任天堂
形態：バックアップ

希望小売価格：9,800円（込）

ショップ	価格
ソフマップ３号店	5,999円
メッセサンオー	5,980円
スタンバイVer.4	5,780円

SFC フラッシュバック

ジャンル：ACT
発売元：サンソフト
形態：パスワード

希望小売価格：9,600円

ショップ	価格
ソフマップ３号店	6,999円
メッセサンオー	6,980円
スタンバイVer.4	5,980円

SFC 魔神転生

ジャンル：S・RPG
発売元：アトラス
形態：バックアップ（マウス対応）

希望小売価格：9,800円

ショップ	価格
ソフマップ３号店	6,279円
メッセサンオー	6,200円
スタンバイVer.4	6,980円

SFC ロックマンX

ジャンル：ACT
発売元：カプコン
形態：パスワード

希望小売価格：9,500円

ショップ	価格
ソフマップ３号店	6,479円
メッセサンオー	5,800円
スタンバイVer.4	5,980円

スーパーファミコンで要チェックなのも、パソコンソフトと同様に年末年始に発売された話題作だろう。特に、絶賛を博した『ファイアーエンブレム　紋章の謎』の実売価格が調査協力店全店で6,000円を切っていることに注目！これはもうゲーマーとしては買うしかない。他には、S・RPGの隠れた名作と高く評価されてる『緋王伝　魔物達との誓い』が、7,000円弱～8,000円弱と手頃な値段になっている。わりと遊ぶ人を選ぶソフトではあるが『伝説のオウガバトル』にはまった人には超おススメ。

“あのソフトたちは今…”

スーパーファミコン版

パソコンゲームとは打って変わって、スーパーファミコンのソフトは、前回調査したときより、価格の上下が目だつ。特に目だって値下がりしているのが『Ｊリーグサッカープライムゴール』と『ロマンシングサ・ガ２』の２本。特に、『Ｊリーグサッカー』は、前回調査したときよりも、ショップによっては2,000円も安くなっている。多分今が“底値”の時期なのだろう。サッカーファンは、ぜひプレーしてみるべし。『ロマサガ２』もここまで下がれば買い。

ソフト名	メーカー名	定価	以前の実売価格	現在の実売価格
トルネコの大冒険　不思議のダンジョン	チュンソフト	9,600円	8,800円A	6,779円A
			―	6,500円B
			6,980円C	6,980円C
真・女神転生	アトラス	9,800円	6,280円A	6,280円A
			―	4,800円B
			6,980円C	6,980円C
スーパーマリオコレクション	任天堂	9,800円(税込)	5,980円A	5,999円A
			5,980円B	5,480円B
			6,480円C	6,480円C
Jリーグサッカープライムゴール	ナムコ	8,500円	7,980円A	5,979円A
			―	5,480円B
			6,980円C	5,880円C
伝説のオウガバトル	クエスト	9,600円	5,980円A	5,979円A
			5,980円B	5,980円B
			5,980円C	5,980円C
信長の野望・覇王伝	光栄	12,800円	8,999円A	8,999円A
			7,980円B	8,900円B
			8,480円C	9,150円C

ソフト名	メーカー名	定価	以前の実売価格	現在の実売価格
決戦！　ドカポン王国Ⅳ　伝説の勇者たち	アスミック	8,900円	5,799円A	5,799円A
			4,980円B	4,980円B
			5,980円C	6,480円C
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	エニックス	9,600円	5,999円A	5,999円A
			5,580円B	5,400円B
			6,880円C	5,980円C
ロマンシング　サ・ガ２	スクウェア	9,900円	8,599円A	7,379円A
			7,580円B	6,980円B
			7,980円C	6,980円C
ドラゴンボールZ　超武闘伝２	バンダイ	9,800円	5,979円A	5,979円A
			6,800円B	6,800円B
			7,980円C	5,980円C
すーぱーぷよぷよ	バンプレスト	8,200円	7,599円A	7,779円A
			7,800円B	7,200円B
			5,922円C	6,980円C
新・桃太郎伝説	ハドソン	9,800円	7,879円A	8,279円A
			6,980円B	6,980円B
			6,980円C	6,980円C

☆Ａ－ソフマップ３号店、Ｂ－メッセサンオー、Ｃ－スタンバイVer.4の実売価格です。
青－１月号、緑－２月号、黄－３月号、赤－４月号で取り上げたソフトです。

FC ファイナルファンタジー１・２

ジャンル：RPG
発売元：
スクウェア

希望小売価格：6,800円

ソフマップ３号店	2,979円
メッセサンオー	3,780円
スタンバイVer.4	4,680円

FC ファミスタ'94

ジャンル：SPT
発売元：
ナムコ

希望小売価格：3,900円

ソフマップ３号店	2,980円
メッセサンオー	2,480円
スタンバイVer.4	2,780円

FC ヨッシーのクッキー

ジャンル：PZL
発売元：
任天堂

希望小売価格：6,500円(込)

ソフマップ３号店	1,480円
メッセサンオー	
スタンバイVer.4	1,980円

PCエンジン エメラルドドラゴン

ジャンル：RPG
発売元：
NECホームエレクトロニクス
メディア：
SCD

希望小売価格：7,800円

ソフマップ３号店	5,340円
メッセサンオー	5,340円
スタンバイVer.4	5,780円

PCエンジン フォーメーションサッカーON Jリーグ

ジャンル：SPT
発売元：
ヒューマン
メディア：
Huカード

希望小売価格：6,500円

ソフマップ３号店	2,999円
メッセサンオー	3,800円
スタンバイVer.4	4,680円

PCエンジン ボンバーマン'94

ジャンル：ACT
発売元：
NECホームエレクトロニクス
メディア：
Huカード

希望小売価格：6,800円

ソフマップ３号店	2,499円
メッセサンオー	2,980円
スタンバイVer.4	3,980円

MD アラジン

ジャンル：ACT
発売元：
セガ
メディア：
ROMカートリッジ

希望小売価格：7,800円

ソフマップ３号店	4,499円
メッセサンオー	4,780円
スタンバイVer.4	5,280円

MD ファンタシースター 千年紀の終わりに

ジャンル：RPG
発売元：
セガ
メディア：
ROM
カートリッジ

希望小売価格：8,800円

ソフマップ３号店	4,999円
メッセサンオー	5,400円
スタンバイVer.4	4,980円

ファミコン・ＰＣエンジン・メガドライブのソフトですぐ気がつくのは、ファミコンソフトの価格の安さ爆発ぶり。特に『ファミスタ'94』なんて定価も3,900円と控え目なのに、実売価格は、なんと3,000円を切っている！　懐具合のさびしい人にはなんともウレシイお値段である。また、ＰＣエンジンの『エメラルドドラゴン』が5,500円前後、メガドライブの『ファンタシースター 千年期の終わりに』が5,000円弱～5,500円でそろそろ底値。各機種のユーザーはダッシュでショップにいくべし。

“あのソフトたちは今…”

ファミコン・PCエンジン・メガドライブ版

スーパーファミコン以外の家庭用ゲーム機のソフトの価格を調べたのがこの表組。この表で要チェックなのが、ＰＣエンジンの『悪魔城ドラキュラ～血の輪廻～』と、メガドライブの『シャイニングフォースⅡ　古えの封印』の２本。『悪魔城ドラキュラ』は、前回調査したときよりも大体500円～1,000円ぐらい、『シャイニングフォースⅡ』も、2,000円～3,000円も値下がりしている。これは、はっきり言って“買い”のひと言につきるぞ。

ゲームタイトル	メーカー名	機種	定価	以前の実売価格	現在の実売価格
星のカービィ 夢の泉の物語	任天堂	ファミコン	6,500円(込)	1,980円A	1,980円A
				2,980円C	1,980円C
ロックマン６	カプコン	ファミコン	7,800円	6,280円A	6,280円A
				5,980円B	
				5,680円C	5,480円C
卒業 ～グラデュエーション～	NEC アベニュー	PCエンジン	7,800円	5,200円A	5,200円A
					6,380円B
				5,480円C	5,480円C
超兄貴	メサイヤ	PCエンジン	7,200円	4,980円A	4,979円A
				6,280円B	4,980円B
				5,200円C	5,480円C
悪魔城ドラキュラX ～血の輪廻～	コナミ	PCエンジン	7,800円	5,980円A	4,979円A
				5,580円B	4,980円B
				4,980円C	4,980円C
イースⅣ The Dawn of Ys	ハドソン	PCエンジン	7,800円	5,879円A	5,879円A
				5,600円B	5,400円B
				5,480円C	5,680円C

ゲームタイトル	メーカー名	機種	定価	以前の実売価格	現在の実売価格
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ	メガドライブ	7,800円	5,200円A	2,979円A
				5,200円B	4,200円B
				4,900円C	5,980円C
ぷよぷよ	セガ	メガドライブ	4,800円	2,480円A	2,479円A
				2,480円B	2,480円B
				2,980円C	3,480円C
ペブルビーチの波濤	セガ	メガドライブ	8,800円	4,980円A	4,980円A
				5,900円B	3,800円B
				5,980円C	5,980円C
シャイニングフォースⅡ 古えの封印	セガ	メガドライブ	8,800円	4,980円A	2,979円A
				5,600円B	3,400円B
				5,980円C	2,980円C
夢見館の物語	セガ	メガドライブ	7,800円	4,980円A	4,279円A
				4,400円B	4,980円B
				5,380円C	5,380円C
サイキックディテクティヴVol.4 オルゴール	データウエスト	メガドライブ	6,800円	4,980円A	4,980円A
				4,980円B	5,300円B
				5,480円C	5,480円C

☆Ａ－ソフマップ３号店、Ｂ－メッセサンオー、Ｃ－スタンバイVer.4の実売価格です。
青－１月号、緑－２月号、黄－３月号、赤－４月号で取り上げたソフトです。

電撃 新作予定表

『電撃王』ではPC9801、FM-TOWNS、X68000、IBM-PC、DOS/V、Macintoshなどのパソコン系ゲームだけでなく、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、3DOなどのコンシューマ系ゲームまで新作データを収録。各データは3月15日現在のもので、5月8日以降に発売される新作ソフトのものです。なお、各ゲーム機用のデータは、兄弟誌の『電撃スーパーファミコン』、『電撃PCエンジン』のものと共通化してあるので、さらに詳しい情報が知りたい方はこの二誌も併せて利用してね。また、表組の中のゲームタイトルで赤い文字は、今月の『電撃王』に紹介記事が掲載されているので、6~8ページのゲームインデックスを利用して探してみよう。表組の下の各コラムは、「今月の電撃王」や「新作王」にも掲載されていない最新のゲームの話題を掲載してあるので、購入の参考にどうぞ。さあ、きみも300本を越えるこのリストから、お好みのハードの、お好みのゲームのチェックを始めよう！

PC9801 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

PC9801で目立つのは、やはりアダルト系のゲームソフトの元気さ。それに対抗するのはマシンの性能アップによってぞくぞく移植される海外ソフト。なかでも、『シムファーム』、『シムシティー2000』の2本がイマジニアから発売されるのでチェックしておこう。シムシリーズの動向はこれからも注目なのだ。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
5/13(金)	ダークサイド・オブ・ジーン	スタークラフト	12.800	RPG
5/20(金)	★ ヘッドクォーターズ　アメリカの悪夢	アルゴラボ	9.800	SLG
5/27(金)	インクレティブル・マシーン	サイベル	8.800	PZL
	シムファーム	イマジニア	9.800	SLG
5月下旬	★ NEVER　~時の彼方で抱きしめて~	カクテル・ソフト	7.800	AVG⑱
5月予定	スーパーウルトラおっちんぷりぷりサイボーグマリリンDX	ジャスト	価格未定	A・PG⑱
	Super野球道'93.'94年度開幕データ集	ブラザー工業タケル事務局	込)3.000	SLG
	聖アップル学園	ボンびいボンボン	価格未定	SLG⑱
	★ ソードダンサー　凶刃の女神	TGL	12.800	A・RPG
春/予定	クリスタル・リナール	D. O	価格未定	RPG⑱
	★ 卒業II　Neo Generation	ジャパンホームビデオ	予)12.800	SLG
	ブランマーカー2	D. O	価格未定	RPG⑱
6/1(予)	色数向上委員会forアダルト第4集	アーカムプロダクツ	1.500	ETC⑱
	色数向上委員会forノーマル第4集	アーカムプロダクツ	1.500	ETC
6/2(木)	★ ストロングホールド~皇帝の要塞~	ビング	12.800	SLG
6/3(金)	Kremlin Twilight　エスピオナージ編	Witty Wolf	価格未定	S・ETC
	ディスクステーション　3号	コンパイル	込)2.980	ETC
6月下旬	シムシティ　2000	イマジニア	価格未定	SLG
6月予定	ヴェイル・オブ・ダークネス~呪われた予言~	ビング	12.800	AVG
	★ 宇宙怪盗ファニーBee	アリスソフト	価格未定	AVG⑱
	テトリス2+Bonmbliss	ビーピーエス	7.800	PZL
	★ 鳳凰の如く	イマジニア	9.980	SLG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
6月予定	夢幻夜想曲	アプリコット	価格未定	AVG⑱
	★ ラヴィアン　スリー	ウェンディマガジン	価格未定	SLG⑱
7/8(金)	キングズバウンティー	スタークラフト	9.800	RPG
7月予定	ウィザードリィ~クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	12.800	RPG
	F117A　ナイトホーク	マイクロプローズジャパン	12.800	SLG
	黒の剣	フォレスト	9.800	RPG
	シンジゲート	EAビクター	12.800	SLG
	デッド フォース	風雅システム	価格未定	SLG
	バイブルマスター2	グローディア	価格未定	SLG
8/1(月)	野武士	ソフトプラン	3.800	SLG
8/5(金)	Kremlin Twilight　グレチカ編	Witty Wolf	価格未定	S・ETC
8/12(金)	ギア・ワークス	スタークラフト	6.800	PZL
8月予定	ごくらく天国　巨桃の園之巻	ピンキィソフト	価格未定	RPG⑱
夏/予定	ウェディング・エラントリー−逆玉王−	Grocer	7.800	RPG⑱
	Queen's Forest	ボーウェンソフトウェア	込)4.000	AVG
	時空救助隊ペンタス~那由他の果てに~	遊演体	価格未定	RPG
	舞夢	スタジオトゥインクル	8.800	RPG⑱
	ワイルド・フォース	フォア・ナイン	8.800	AVG⑱
9/9(金)	プッシュ・オーバー	スタークラフト	価格未定	PZL
10/7(金)	Kremlin Twilight　ダイヤモンド編	Witty Wolf	価格未定	ETC
	スペース・ハルク	スタークラフト	価格未定	SLG
10月予定	ラグナレック	グローディア	価格未定	S・RPG
秋/予定	クリスタニア	システムソフト	価格未定	RPG
	ロード・オブ・ウォーズ2(仮)	システムソフト	価格未定	SLG
12/9(金)	Kremlin Twilight　(黄昏のクレムリン)	Witty Wolf	価格未定	A・ETC
12月下旬	忘れえぬ炎	遊演体	予)12.800	RPG
未定	DOOM	イマジニア	価格未定	STG
	ウルフィッシュ・ギャロップ	パンドラボックス	価格未定	RPG
	オーガリアン　亜人伝	エレメンタル	価格未定	R・SLG
	空母戦記(仮)	ジェネラル・サポート	価格未定	SLG
	激闘！日清・日露海戦史	ジェネラル・サポート	価格未定	SLG
	幻世喜譚	コンパイル	8.800	RPG
	サイバーナイト	トンキンハウス	価格未定	RPG
	シムアース&シムアントCD	イマジニア	14.800	SLG
	水龍士III	ソフト屋しゃんばら	価格未定	RPG
	Super野球道'93'94年度データ改定版	日本クリエイト	価格未定	SLG
	Star Platinum(仮)	カスタム	7.800	ETC⑱
	スローターハウス~淫獣屋敷へようこそ~	FIX	6.800	AVG⑱

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	ＺⅡ（ゼータ２）	トンキンハウス	価格未定	AVG
	たまご料理	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱
	ＴＥＥＮ	カスタム	7.800	AVG⑱
	電撃ナース２～モアセクシー～	カクテル・ソフト	8.800	AVG
	ＮＩＧＨＴＭＡＲＥ	娘屋	7.800	AVG⑱
	ヌーク Ⅲ	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱
	ハードスペシャルセレクション～塊～(仮)	ハード	価格未定	AVG⑱
	ハイ・リワード	エニックス	価格未定	SLG
	はっちゃけあやよさん５	ハード	価格未定	AVG⑱
	Ｖｅｎｕｓ	ソフトウェアハウスぱせり	価格未定	SLG⑱
	プレシオスの夢（仮）	トンキンハウス	価格未定	AVG
	魔導戦士	エレメンタル	価格未定	RPG
	満開電飾Ⅲ	ビクターエンタテインメント	価格未定	ETC
	メルクリウスプリティ(妖精伝説)	ＮＥＣアベニュー	価格未定	SLG
	もっこりまんＲＰＧ（仮題）	イリュージョン	価格未定	RPG⑱
	誘惑は檸檬の吐息	メイビーソフト	7.800	AVG⑱
	ＲＡＮＺＥ（乱世）	グレイト	価格未定	RPG
	リターン・ザ・レイダース	日本ソフテック	価格未定	A・RPG

PC9821 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

PC9821用のゲームソフトの傾向の一つとして、まだまだ参入ソフトハウスが少ないことが挙げられる。下の表組を見ればわかるように、ゲームタイトルを発表しているところはごく限られている。PC9821はPC9801からの買い替えが進んでいるともいわれているが、ゲームに限れば、まだ未知数のようである。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
春／予定	クリスタル・リナール	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
	ブランマーカー２	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
6／2(木)	★ ストロングホールド～皇帝の要塞～	ビング	12.800	SLG
6月予定	ヴェイル・オブ・ダークネス～呪われた予言～	ビング	12.800	AVG
	学園ボンバー	アクティブ	7.800	AVG⑱
7／8(金)	キングズバウンティー	スタークラフト	9.800	RPG
7月予定	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	12.800	RPG
8月予定	ストライクコマンダー	ＥＡビクター	12.800	SLG
9月予定	シャドウキャスター	ＥＡビクター	12.800	ACT
10／7(金)	スペース・ハルク	スタークラフト	価格未定	SLG
10／21(金)	スター・ファイア	スタークラフト	12.800	RPG
秋／予定	アローン・イン・ザ・ダーク２	アローマイクロテックス	価格未定	AVG

クイズ『倭国制覇伝』 TOWNS

ゲームで遊んでいるときの集中力を勉強でも生かせれば……というのは誰でも考えること。ところが、それを本当に実現できるゲームソフトが登場した。この『倭国制覇伝』では、プレイヤーは日本の地方自治体の中から１つを選び、その代表としてトーナメント形式のクイズゲームを戦っていく。だが登場する問題は、地理、歴史、政治経済などいずれも社会科に関する内容ばかり。これらの問題に答えていくことで、知らず知らずに社会科の知識が身につくというわけだ。また正解すると、選んだ自治体の人口に応じて得られるポイントが変化するというアイデアもユニークなところ。遊びと学習という２つの要素が組み合わせられたこの作品は、家庭用マルチメディア機というTOWNSの特徴がよく表れたソフトといえるだろう。

FM-TOWNS パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

春に予定されているTOWNS用『プリンセスメーカー２』。PC9801用は未だにゲーム売り上げランキングで上位の常連であるだけに、TOWNSでも確実に売り上げを伸ばすことだろう。PC9801用を購入せずに、今まで待っていたTOWNSユーザーには正式な発売日の発表が待たれるところ。お小遣いを節約して待っているべし!!

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
5／13(金)	ダークサイド・オブ・ジーン	スタークラフト	12.800	RPG
5／27(金)	スーパーリアル麻雀ＰⅣ	ビング	12.800	TBL
5月末	ロードス島戦記Ⅱ Towns－五色の魔竜－(仮)	ハミングバードソフト	12.600	RPG
5月予定	ｉｍａｇｅ	ソフトウェアハウスぱせり	7.800	AVG⑱
	バンパイアハイすくーる	インターハート	価格未定	AVG⑱
春／予定	クリスタル・リナール	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
	ハイスクール ウォー	Ｉ．Ｓ．Ｃ．	価格未定	SLG
	ブランマーカー２	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
	プリンセスメーカー２	ガイナックス	予)14.800	SLG
6／1(予)	色数向上委員会ｆｏｒアダルト第４集	アーカムプロダクツ	1.500	ETC⑱
	色数向上委員会ｆｏｒノーマル第４集	アーカムプロダクツ	1.500	ETC
6月中旬	ＡＭＢＩＶＡＬＥＮＺ－二律背反－	アリスソフト	6.800	AVG⑱
6月下旬	天下御免	アートディンク	10.800	SLG
	ハーフムーンにかわるまで	カクテル・ソフト	8.800	AVG⑱
6月予定	ｉｍａｇｅⅡ	ソフトウェアハウスぱせり	7.800	AVG⑱
	ヴェイル・オブ・ダークネス～呪われた予言～	ビング	12.800	AVG
	学園ボンバー	アクティブ	7.800	AVG⑱
7／8(金)	キングズバウンティー	スタークラフト	9.800	RPG
7／20(水)	レッスルエンジェルス３	グレイト	価格未定	TBL
7月予定	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	12.800	RPG
	現代大戦略ＥＸ	ビング	12.800	SLG
	シンジゲート	ＥＡビクター	12.800	SLG
8月予定	ストライクコマンダー	ＥＡビクター	12.800	SLG
9月予定	シャドウキャスター	ＥＡビクター	12.800	ACT
10／7(金)	スペース・ハルク	スタークラフト	価格未定	SLG
10／10(月)	レッスルエンジェルスＳＰ	グレイト	価格未定	TBL⑱
秋／予定	アローン・イン・ザ・ダーク２	アローマイクロテックス	価格未定	AVG
未定	餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ	ジャパンホームビデオ	価格未定	ACT
	侍スピリッツ	ジャパンホームビデオ	価格未定	ACT
	★ストロングホールド～皇帝の要塞～	ビング	12.800	SLG
	ディック	アモルファス	8.800	STG
	ヌーク Ⅰ・Ⅱ カップリング	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱

『マクロス』第2弾 PC9801

10年以上前にTVで放送され、いまだに人気のあるアニメ『超時空要塞マクロス』。ファミリーソフトから発売される『スカル・リーダー』は、このアニメを題材にしたSLGシリーズの第２弾だ。前作『リメンバー・ミー』では部隊戦を中心としたシステムだったが、今回は１対１のドッグファイトも詳細に再現することができるようになった。また『マクロス』といえば３段階に変形する戦闘メカ〝バルキリー〟がおなじみだが、もちろんこの変形もゲーム内で実行できる。そのほかマクロス艦内での生活を再現するAVG的な要素や、ストーリーをメッセージとグラフィックで展開するビジュアルシーンなども用意されており、『マクロス』ファンなら大いに楽しむことができる。

新作予定表

X68000パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

X68000で注目されるのはなんといっても魔法株式会社から登場する『餓狼伝説SPECIAL』だ！

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
5月予定	学園ボンバー	アクティブ	7.800	AVG⑱
	★ 麻雀航海記	ブラザー工業タケル事務局	込)5.800	AVG
6／1(予)	色数向上委員会ｆｏｒアダルト第４集	アーカムプロダクツ	1.500	ETC⑱
	色数向上委員会ｆｏｒノーマル第４集	アーカムプロダクツ	1.500	ETC
7／20(水)	レッスルエンジェルス３	ブラザー工業タケル事務局	価格未定	TBL
7月予定	餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ	魔法株式会社	価格未定	ACT
11／20(日)	レッスルエンジェルスＳＰ	グレイト	価格未定	TBL⑱
未定	地球防衛　Ｍｉｒａｃｌｅ Ｆｏｒｃｅ	カスタム	価格未定	STG
	麻雀クエスト	エス・ビー・エス	価格未定	TBL
	魔法大作戦	ＥＡビクター	価格未定	STG
	龍虎の拳	魔法株式会社	価格未定	ACT

その他パソコン

※表組の中のタイトル後ろの（Ｉ）はIBM-PC、（D）はDOS／V、（W）はWindows、（M）はMacintoshです。⑱は18禁のゲームです。

グレイトの『レッスルエンジェルス３』がMacで、『レッスルエンジェルスSP』がDOS／Vで登場。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
5／27(金)	★ ＤＯＳ／Ｖパチンコ(D)	Ｉ．Ｓ．Ｃ．	価格未定	TBL
5月予定	パワーポーカー(M)	ＥＡビクター	9.800	TBL
	Ｆａｃｅｂａｌｌ(I)	ビーピーエス	9.800	STG
	美穂(M)	フェアリーテール・ﾚｯﾄﾞｿﾞｰﾝ	5.800	AVG⑱
春／予定	ＣＹＢＥＲ ＮＯＳＡＵＲ(D)	Ｉ．Ｓ．Ｃ．	価格未定	SLG
	テレフォンＱビッグ(W)	Ｉ．Ｓ．Ｃ．	価格未定	SLG
6／1(予)	色数向上委員会ｆｏｒアダルト第４集(M)	アーカムプロダクツ	1.500	ETC⑱
	色数向上委員会ｆｏｒアダルト第４集(MSX2)	アーカムプロダクツ	1.500	ETC⑱
	色数向上委員会ｆｏｒアダルト第４集(W)	アーカムプロダクツ	1.500	ETC⑱
	色数向上委員会ｆｏｒノーマル第４集(M)	アーカムプロダクツ	1.500	ETC
	色数向上委員会ｆｏｒノーマル第４集(MSX2)	アーカムプロダクツ	1.500	ETC
	色数向上委員会ｆｏｒノーマル第４集(W)	アーカムプロダクツ	1.500	ETC
6／10(金)	上海（ドラゴンズアイ）(W)	スタークラフト	価格未定	PZL
6月予定	パワーモンガー(M)	ＥＡビクター	9.800	SLG
7／8(金)	ダーウィンズジレンマ(W)	スタークラフト	4.800	PZL

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
7／15(金)	レッスルエンジェルス３(D)	グレイト	価格未定	TBL
7月予定	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント(D)	アスキー	12.800	RPG
8／12(金)	ギア・ワークス(W)	スタークラフト	6.800	PZL
8月予定	シンジゲート(M)	ＥＡビクター	9.800	SLG
夏／予定	アローン・イン・ザ・ダーク(M)	アローマイクロテックス	12.800	AVG
	アローン・イン・ザ・ダーク２(D)	アローマイクロテックス	価格未定	AVG
9／9(金)	プッシュ・オーバー(W)	スタークラフト	価格未定	PZL
10／10(月)	レッスルエンジェルス３(M)	グレイト	価格未定	TBL
12／10(土)	レッスルエンジェルスＳＰ(D)	グレイト	価格未定	TBL⑱
未定	ＳＡＲ(I)	ＥＡビクター	価格未定	ETC
	ダンジョンマスターII　スカルキープ(D)	ビクターエンタテインメント	価格未定	RPG
	ダンジョンマスターII　スカルキープ(M)	ビクターエンタテインメント	価格未定	RPG
	ＴＦＸ(D)	イマジニア	価格未定	SLG
	ふしぎの壁のアリス(M)	ガイナックス	価格未定	ETC

3DO

※各ジャンルは、基本的に他機種と同じですが、実写の表記のあるゲームは実写取り込みを、３Ｄは３Ｄの画面を使用しています。

今月の３DOのゲームに関する話題はなんといっても光栄の参入なのは間違いのないところ。続報を楽しみに待つべし！

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
5／14(土)	娯楽の殿堂	博報堂/Panasonic	8.800	3D SLG
5／28(土)	ＮＦＬ　マッデン・フットボール(仮)	ＥＡビクター	9.800	3D SPG
	黒き死の仮面	ﾊﾐﾝｸﾞﾊﾞｰﾄﾞｿﾌﾄ/Panasonic	8.800	3D RPG
	スーパーウィングコマンダー(仮)	ＥＡビクター	9.800	3D STG
	時を越えた手紙	ｼﾝｷﾝｸﾞﾗﾋﾞｯﾄ/Panasonic	8.800	AVG
	プロフェッショナル麻雀悟空(仮)	ｱｽｷｰ/Panasonic	7.800	TBL
6月上旬	将棋スペシャル(仮)	ｱｽｷｰ/Panasonic	7.800	TBL
	ノンタンといっしょ・のはらであそぼ	ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ/Panasonic	6.800	ｱﾆﾒ 教育
	パワーズ・キングダム	ﾏｲｸﾛｷｬﾋﾞﾝ/Panasonic	価格未定	3D RPG
6月下旬	ツイステッド(仮)	ＥＡビクター	8.800	実写 TBL
	バーニングソルジャー	ﾊﾟｯｸｲﾝﾋﾞﾃﾞｵ/Panasonic	8.800	CD STG
7月予定	ＳＨＯＣＫ ＷＡＶＥ(仮)	ＥＡビクター	価格未定	実写 STG
	遥かなるオーガスタ	Ｔ＆Ｅソフト/Panasonic	価格未定	実写 SPG
	マイクロコズム	Ｔ＆Ｅソフト	8.800	CD STG
	Ｒｏａｄ Ｒａｓｈ(仮)	ＥＡビクター	価格未定	実写 ACT
未定	ＡＬＯＮＥ ＩＮ ＴＨＥ ＤＡＲＫ	ＰＯＮＹ ＣＡＮＩＯＮ	価格未定	3D AVG
	三國志IV	光栄	価格未定	SLG
	ＳＥＣＲＥ	ｸﾞﾗﾑｽｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞﾗﾎﾞ	価格未定	ETC
	ナイト・トラップ	バージンジャパン	価格未定	
	信長の野望・覇王伝	光栄	価格未定	SLG
	ワールドカップストライカー３ＤＯ(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	SPG

“妖精”育成SLG続報

PC9801

中世ヨーロッパにおいて、多くの錬金術師たちによって研究されてきたホムンクルス。科学と魔術を融合させることで純粋な生命を創造するというこの試みをパソコンのモニター内で体験できるソフトが、『卒業』などでおなじみのソフトハウス、ヘッドルームの手で開発中。この『メルクリウスプリティー』は、スチームパンク風の異世界を舞台に育成装置の中で成長するホムンクルスを育てていくというもの。身長30cmくらいの姿をしたホムンクルスは非常に不安定な存在で、感情や知能の変化に合わせてその姿を変えてしまう。プレイヤーはホムンクルスが育成装置を出るまでの数カ月間、食料となる元素を調合したり言葉を教えたりといった世話をしてやらなければならない。もしプレイヤーの育て方が悪いと、ホムンクルスが消滅してしまう、なんてことも起きてしまう。さらに、“ヴァーチャ・クリスタル”と呼ばれる装置を使って、育成装置に入ったままでホムンクルスを冒険させることも可能だ。またゲーム中には、中村博文氏によってデザインされたホムンクルスの姿が、リアルタイムでアニメーション表示されるということだ。

SUPER FAMICOM スーパーファミコン

形態 B バックアップ P パスワード M マウス対応 T マルチタップ対応 ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RCG レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A・PZL アクションパズル A・PPG アクションロールプレイング S・PPG シミュレーションロールプレイング ETC その他

ぞくぞくとゲームタイトルが発表され続けるSFC。もはやコンシューマゲーム市場独占か？

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
5／27(金)	くにおのおでん	テクノスジャパン	6.900		PZG
	クレイファイター	タイトー	9.800		ACT
	★ サラブレッド ブリーダーII	ヘクト	12.800	B	SLG
	スーパーバトルタンク2	パック・イン・ビデオ	9.800	P	ACT
	土屋圭市 首都高バトル'94	BPS	9.800	B	RCG
	馬券錬金術	ケイエスエス	9.500	B	ETC
5月中旬	★ パチ夫くんスペシャルII	ココナッツジャパン	価格未定	B	ETC
5月下旬	SDガンダムGX	バンダイ	予)9.800	B	SLG
	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	9.800		ACT
	★ テコンドー	ヒューマン	8.900		SPG
	天使の詩 白き翼の祈り	日本テレネット	価格未定	B	RPG
	★ ドラッキーのAりーぐさっかー	イマジニアズーム	価格未定	P	SPG
	★ ファイターズ ヒストリー	データイースト	9.800		ACT
5月予定	スーパー将棋2	アイマックス	9.800	B・M	ETC
	伊達公子のバーチャルテニス	ビーアイ	予)9.000	P・M	SPG
	★ MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂	価格未定	B	RPG
	レミングス2	サンソフト	予)9.800	B・M	PZG
	ワイルドトラックス	任天堂	価格未定	B	ETC
6／17(金)	ワールドカップストライカー	ココナッツジャパン	9.980	B・T	SPG
	FIFA ワールドリーグ・サッカー	ビクターエンタテインメント	9.800	B・T	SPG
6／24(金)	★ パチスロ物語 ユニバーサル・スペシャル	ケイエスエス	9.800	B	ETC
6／24(予)	スーパードッグファイト(仮称)	パック・イン・ビデオ	9.800	P	STG
6月上旬	G2.ジェノサイド	ケムコ	9.800		ACT
	スーパーウルトラベースボール2	カルチャーブレーン	価格未定	B	SPG
	★ ぽっぷるメイル	日本ファルコム	予)8.800	B	A・RPG
6月中旬	スーパーパティー	日本物産	価格未定		ACT
	スーパー4WD ザ・バハ	日本物産	8.800		RCG
6月下旬	押忍！空手部	カルチャーブレーン	9.800	P	ACT
	ザ・ストリート・バスケットボールジャミット	ヴァージンゲーム	予)9.800		SPG
	ジグザグキャットダチョウ倶楽部も大騒ぎダ	デンズ	価格未定	B	ACT
	★ スレイヤーズ	バンプレスト	9.800	B	RPG
	ワールドヒーローズ2	ザウルス	予)9.980		ACT
6月予定	ウルティマ外伝 黒騎士の陰謀	EAビクター	9.800	B	A・RPG
	★ 奇々怪界 月夜草子	ナツメ	9.500	P	ACT
	甲子園3	魔法ソフト株式会社/四次元	予)9.800	B・T	SPG
	サンサーラ・ナーガ2	ビクターエンタテインメント	9.800	B	RPG
	ジュラシック・パーク	ジャレコ	予)9.800		ACT
	スーパーフォーメーションサッカー'94 ワールドカップエディション	ヒューマン	予)9.800	B・T	SPG
6月予定	全日本プロレス ファイトだポン！	メサイヤ	価格未定	P	ETC
	超高機動人造人間ALHAZA	アルトロン	価格未定		ACT
	天龍源一郎のプロレスレヴォリューション	ジャレコ	予)9.800	T	SPG
	バックス・バニー はちゃめちゃ大冒険	サンソフト	価格未定		ACT
	ハットトリックヒーロー2	タイトー	価格未定		SPG
	ブランディッシュ	光栄	10.800	B	A・RPG
7／8(金)	スラップスティック	エニックス	9.600	B	RPG
	美女と野獣	ハドソン	8.500		ACT
7／22(金)	超原人	ハドソン	8.800		ACT
7月上旬	ウルトラ競馬(仮称)	カルチャーブレーン	9.800	B	SLG
	スーパー・ドラッケン	ケムコ	予)9.800	B	RPG
	遊人のふりふりガールズ	パウ	8.900	T	ETC
	★ ロードランナーツイン ジャスティとリバティの大冒険	T&Eソフト	8.800		PZG
7月中旬	クレイジーチェイス	ケムコ	価格未定		ACT
7月下旬	ジャングルブック	ヴァージンゲーム	予)9.800		ACT
	スーパーチャイニーズワールド3	カルチャーブレーン	9.800	P	A・RPG
	★ ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	T&Eソフト	9.900	B	RPG
	FEDA エンブレム・オブ・ジャスティ	やのまん	価格未定	B	S・RPG
7月予定	ウィザップ	アスキー	予)9.900	B	RPG
	歌舞伎町リーチ麻雀東風戦	ポニーキャニオン	8.800	B・M	ETC
	サージェントサンダースコンバット	ヨネザワPR21	12.800	B・M	SLG
	すーぱー忍者くん	ジャレコ	予)9.800		ACT
	スーパーハスラー	ポニーキャニオン	価格未定	B	ETC
	ZOOLのゆめぼうけん	インフォコム	8.800	P	ACT
	全日本女子プロレス公認 ファイプロ女子オールスタードリームスラム	ヒューマン	価格未定		SPG
	ダウン・ザ・ワールド Falling Down Into The Worlds End	アスキー	予)9.800	B	RPG
	中嶋悟監修 スーパーF-1HERO'94	バリエ	9.500	B	RCG
	熱血バレーボールニッポンチャチャチャ	パック・イン・ビデオ	8.800	P・T	SPG
	バトルZEQUE伝	アスミック	価格未定		ACT
	マッドチャンプ 2088	テクノスジャパン	予)9.500	P	RCG
	めたもる☆キッズ ぐーみん	BPS	予)8.500		ACT
8月下旬	スーパーウルトラサッカー	カルチャーブレーン	9.800		SPG
8月予定	アップルシード	ヴィジット	予)9.800		ACT
	アルバートオデッセイ外伝(仮称)	サンソフト	価格未定	B	RPG
	鬼神降臨伝 ONI(仮称)	バンプレスト	価格未定	B	RPG
	上海III	サンソフト	価格未定		PZG
	新日本プロレス公認 バトルフィールド IN 闘強導夢	バリエ	9.980		SPG
夏／予定	シヴィライゼーション 世界七大文明	アスミック	価格未定	B	SLG
	Jerry Boy2	EPICソニーレコード	価格未定		ACT
	ジグソーパーティー	ホリ電機	価格未定		PZG
	★ ゼロヨンチャンプRR	メディアリング	価格未定	B・T	RCG
	つり太郎	パック・イン・ビデオ	価格未定	B	SLG
	美少女戦士セーラームーンS こんどはパズルでおしおきよ！	バンダイ	予)6.800	M	PZG
	松村の挑戦「地上最強の男になりたい！」(仮)	ショウエイシステム	価格未定		ACT

EAビクターの空戦SLG MD

メガドラでポリゴンを使ったフライトシミュレータを次々と発売しているEAビクターから、シリーズ最新作が登場する。『F-117ステルス 〜オペレーション：ナイトストーム〜』の題材は、そのタイトルどおり、米空軍のステルス戦闘機F-117だ。湾岸戦争などで大いに注目されたこの戦闘機を、ポリゴンによって表現された戦場の中を自在に操縦することができる。このゲームでは弾薬を無制限に使用できるアーケードモードと、ストーリーに沿って30種類の任務を戦うキャンペーンモードとが用意されている。レーダーに探知されない「見えない戦闘機」ということで、任務の達成には空中戦だけでなく地上への空爆も不可欠だ。また扱っているのが最新鋭の機種だけに、登場する戦場もバグダッド、パナマなどアブナイ場所が揃っている。

MD版セーラームーン MD

TVでの放送も新シリーズへと突入して、新たなセーラー戦士も登場してますます盛り上がっているアニメ『美少女戦士セーラームーン』。この作品をゲーム化したソフトは、すでにSFCで2作が発売されているほか、PCエンジンでの開発も発表されているけれども、今度はメガドライブでも登場することになった！ このMD版では、セーラームーンをはじめとする5人のセーラー戦士がクインベリル率いる〝ダークキングダム〟と対決するという、シリーズ第1作の物語を題材にしている。ゲームの内容は5人の中から1人を選んで操作する横スクロールアクションゲームで、基本的にはSFC版の1作目の移植だが、MDオリジナルの要素も取り入れられるということだ。

電撃新作予定表

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
夏／予定	魔法ぽいぽい ぽいっと！	タカラ	8.800		PZG
	マル勝パチスロ研究(仮称)	魔法ｿﾌﾄ株式会社/四次元	価格未定		ETC
	WILD GUNS	ナツメ	価格未定		STG
9月下旬	スーパー飛龍の拳ファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	価格未定	P	ACT
	忍たま乱太郎	カルチャーブレーン	価格未定	P	A・RPG
	ﾗﾘｰ・ﾆｸﾘｿﾝ スーパー・バス・フィッシング	キングレコード	予)9.800	B	ACT
10月下旬	ウルトラ麻雀(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定		ETC
10月予定	パチンコ必勝法	バウ	価格未定		ETC
11月下旬	ウルトラ競馬2(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定		SLG
秋／予定	将棋聖天II	魔法ｿﾌﾄ株式会社/四次元	価格未定	B・M	ETC
	負けるな！魔剣道 決めろ！ 妖怪総理大臣	データム・ポリスター	価格未定	P	ACT
	リーディングジョッキー(仮称)	カロッツェリアジャパン	価格未定	B	ACT
12月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲	カルチャーブレーン	価格未定	B	RPG
年末	モンスターメーカーキッズ 王様になりたい	ソフエル	価格未定	B	ETC
未定	蒼き伝説 シュート！	ケイエスエス	価格未定		SPG
	アリョール(仮称)	アルトロン	価格未定		PZG
	アルバートオデッセイ2(仮称)	サンソフト	価格未定	B	S・RPG
	アンジェリーク	光栄	価格未定	B	SLG
	アンダーカバーコップス	アイレム	9.800		ACT
	ウィーアーバック	アルトロン	価格未定		ACT
	ウィザードリィVI ベイン・オブ・コズミック・フォージ(仮称)	アスキー	価格未定	B	RPG
	ウイニングジョッキー(仮称)	ナムコ	価格未定		SLG
	ヴェルヌワールド	バンプレスト	9.800	B・M	RPG
	ウルティマVII	ポニーキャニオン	価格未定	B	RPG
	永遠のフィレーナ	徳間書店インターメディア	9.800	B	RPG
	ECO AID(仮称)	インテック	価格未定	B	SLG
	エストポリス伝記II(仮称)	タイトー	価格未定	B	RPG
	エスパークス 異次空からの来訪者	トミー	予)9.500	B	A・RPG
	おさなりダンジョン	セタ	価格未定	B	RPG
	お茶の間伝説	I・G・S	予)8.900	B	ETC
	おでかけレスター(仮称)	アスミック	価格未定		ACT
	かまいたちの夜	チュンソフト	価格未定	B	ETC
	銀狼伝説SPECIAL	タカラ	価格未定		ACT
	元祖！パチスロ日本一(仮称)	ココナッツジャパン	価格未定		ETC
	元祖！パチンコ王(仮称)	ココナッツジャパン	価格未定		ETC
	キーパー	データム・ポリスター	7.200		PZG
	グラン・ヒストリア 幻史世界記(仮称)	バンプレスト	価格未定	B	S・RPG
	クレヨンしんちゃん2 大魔王の逆襲	バンダイ	6.800		ACT
	高校サッカー 全国制覇の夢	サンソフト	価格未定	P	SPG
	サイバーナイト2	トンキンハウス	価格未定	B	RPG
	サウンドファンタジー	任天堂	価格未定	B・M	ETC
	The・心理ゲームII(仮称)	ヴィジット	価格未定	B	ETC
	サムライスピリッツ	タカラ	価格未定		ACT
	ザ・ラストバトル	テイチク	予)9.800	B	RPG
	サンリオ上海	キャラクターソフト	予)6.980	P・M	ACT
	新ジャングルの王者ターちゃん	バンダイ	価格未定		ACT
	スーパーF1 サーカスIII(仮称)	日本物産	価格未定	B	RCG
	スーパーカジノ2	ココナッツジャパン	価格未定	P	ETC
	スーパーノバ	コピアシステム	価格未定		STG
	スーパーパックランド(仮称)	ナムコ	価格未定		ETC
未定	スーパービリヤード チャンピオンシップブール	イマジニア	価格未定		ETC
	ストリートダンク(仮称)	日本物産	価格未定	P	SPG
	スペースフロンティア	光栄	価格未定	B	SLG
	卒業 先生 麻雀しよ！	ケイエスエス	価格未定		ETC
	大貝獣物語	ハドソン	価格未定	B	RPG
	タイムスリップ	ビック東海	予)8.500		STG
	タクティクス・オウガ	クエスト	価格未定	B	S・RPG
	超魔法大陸ウォズ	BPS	価格未定		RPG
	綱取物語	ケイエスエス	価格未定		SPG
	DEAR BOYS	ユタカ・バンダイ	価格未定	B	SPG
	絵描衛門(仮称)	アテナ	価格未定	B・M	ETC
	鉄道王 レールロードタイクーン	I・G・S	予)9.800	B	SLG
	電神魔傀	バンプレスト	9.800		ACT
	トールキンの「指輪物語」 第1話	ロジーク	価格未定	B	RPG
	ドラゴンクエストVI	エニックス	価格未定	B	RPG
	ノスフェラトゥ	セタ	9.500		ACT
	花の慶次	四次元	価格未定		ACT
	パワースライド(仮称)	ココナッツジャパン	価格未定		RCG
	飛龍の拳コレクション I・II・IIIプラスワン	カルチャーブレーン	価格未定		ACT
	ブレヒストリック	ケムコ	価格未定		ACT

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
未定	麻雀国盗り物語(仮称)	四次元	価格未定		ETC
	マイト＆マジック外伝 招かれざる神	ロジーク	価格未定	B	RPG
	マグナブラバン 遍歴の勇者	アスク講談社	価格未定	B	RPG
	マサカリ伝説金太郎RPG編	トンキンハウス	価格未定	B	RPG
	マジパラ	T＆Eソフト	価格未定	M	ETC
	みちのくバスター(仮称)	サンソフト	価格未定		ACT
	ヤマトタケル(仮称)	東宝	価格未定		RPG
	やまねこバブジーの大冒険	パック・イン・ビデオ	予)9.800	P	ACT
	幽☆遊☆白書2 格闘の章	ナムコ	価格未定		ACT
	義経伝説	アスキー	予)9.800	B	RPG
	ライブ・ア・ライブ	スクウェア	価格未定	B	RPG
	ラストショット	サミー	9.500	P・M	SLG
	ランセイバー	ホリ電機	予)8.500		ACT
	ローマ興亡史	マイクロネット	価格未定	B・M	SLG
	ワンダーブック(仮称)	アスク講談社	価格未定	B	RPG

MEGA DRIVE メガドライブ

形態 R ロムカートリッジ C CDロム BU バックアップ ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RACE レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ シューティング A・PZL アクションパズル A・RPG アクションロールプレイング S・RPG シミュレーションロールプレイング ETC その他

サターンばかりが注目されるセガだが、メガドライブのラインナップのチェックも忘れずに。とくに5月には『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』の発売が予定されているので、メガドラファンは予約するしかない！

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
5／27(金)	スター・ウォーズ レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント	8.800	CD	STG
5月下旬	ロボコップ対ターミネーター	ヴァージンゲーム	8.900	ROM	ACT
5月予定	アウトランナーズ	セガ	価格未定	ROM	RACE
	★ 仮面ライダーZO	東映	7.800	CD	AVG
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	価格未定	ROM	ACT
春／予定	アフターハルマゲドン外伝 エクリプス	セガ	価格未定	CD	RPG
	ロードス島戦記～英雄戦争～	セガ	価格未定	CD	RPG
6／24(予)	★ 餓狼伝説2	タカラ	9.800	ROM	ACT
6月下旬	ザ・ストリートバスケットボール ジャミット	ヴァージンゲーム	8.900	ROM	SPG
6月予定	★ FIFA インターナショナルサッカー	EAビクター	9.800	ROM	SPG
	新創世記 ラグナセンティ	セガ	価格未定	ROM	A・RPG
	★ SPARK(仮)	セガ	価格未定	ROM	ACT
	ノスタルジアII	シュールドウェーブ	7.800	CD	AVG
	パノラマコットン	サンソフト	価格未定	ROM	STG
	パワーモンガー	EAビクター	9.800	CD	SLG
7月予定	NBAプロバスケットボール'94 ﾌﾞﾙｽﾞvsｻﾝｽﾞ	EAビクター	9.800	ROM	SPG
	ズールの夢冒険	インフォコム	8.800	ROM	ACT
未定	イースIV マスク オブ ザ サン	セガ	価格未定	CD	RPG
	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	ビクターエンタテインメント	8.800	CD	ACT

ゲーム界のトレンド① PC9821

ここしばらくの価格競争のおかげで、PC9821やFM-TOWNSなど、日本でも486CPUや256色表示といった高い性能を持つパソコンがかなり普及してきた。そのおかげで目立つようになったのが、海外ゲームの移植作だ。もちろん海外での人気作を移植するというのは、パソコンゲームの黎明期から行われてきたこと。けれども、以前は移植する際に日本の機種の性能にあわせてプログラムやグラフィックを調整する努力が必要だった。だが、現在では先のような性能の向上のために、オリジナルそのままのスタイルで移植することが楽になったのだ。そのため、海外でのヒット作がそれほど間隔を置かずに日本でも楽しめるようになってきたというわけ。今後の発売が予定されているタイトルの中にも『シムシティー2000』『ストロングホールド』『シンジケート』など日本でもすでにおなじみのシリーズを中心に多くのタイトルが並んでいる。それにしても、国内の機種で『ストライクコマンダー』『シャドゥキャスター』といったパソコン本体に高負担を要求されるソフトがプレイできるようになったとは、感慨深いものがある……。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
未定	エイリアン3	ビック東海	価格未定	ROM	ACT
	F1(仮)	テンゲン	価格未定	ROM	RACE
	サージングオーラ	セガ	予)8.800	ROM	RPG
	シャドー・オブ・ザ・ビースト2　獣神の呪縛	ビクターエンタテインメント	8.800	CD	ACT
	シャドウラン	セガ	価格未定	CD	RPG
	ジョーモンタナフットボール	セガ	価格未定	CD	SPG
	スーパー大戦略SCD（仮）	セガ	価格未定	CD	SLG
	スーパーブランディッシュ	セガ	価格未定	CD	RPG
	ダイナマイト ヘッディー	セガ	価格未定	ROM	ACT
	大封神伝	ビクターエンタテインメント	価格未定	CD	RPG
	沈黙の艦隊	セガ	価格未定	ROM	A・SLG
	バーニングフィスト	セガ	予)8.800	CD	ACT
	ハイブリットフロント	セガ	価格未定	ROM	SLG
	パワードリフト	電波新聞社	価格未定	CD	RACE
	美少女戦士セーラームーン	マーバ	8.800	ROM	ACT
	マルチプレー・ベースボール(仮)	セガ	価格未定	ROM	SPG
	夢幻のごとく	セガ	価格未定	CD	S・RPG
	モータルコンバット	アクレイムジャパン	価格未定	ROM	ACT
	ラングリッサーII	メサイヤ	価格未定	ROM	S・RPG
	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ	価格未定	CD	RPG
	ローリングサンダー3	ナムコ	価格未定	ROM	ACT

PC ENGINE PCエンジン

形態 H Huカード S SCDロム A アーケードカード M マウス対応 MB メモリーベース128 ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RACE レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューシィング A・PZL アクションパズル A・PPG アクションロールプレイング S・PPG シミュレーションロールプレイング DC デジタルコミック

パソコン系ゲームからの移植(？)が増えているPCエンジンのゲーム。『ブランディッシュ』、『栄冠は君に』、『アルシャーク』などなど。最大の特徴はCD-ROM のメリットを生かした音声か!?

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
5／20(金)	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン	6.800	SCD	ACT
5／27(金)	ときめきメモリアル	コナミ	8.800	SCD	SLG
5月予定	ワールドヒーローズ2	ハドソン	6.900	S+A	ACT
6／10(金)	コズミック・ファンタジー4 突入編	日本テレネット	7.600	SCD	RPG
6／17	KO世紀ビースト三獣士 ～ガイア復活 完結編～	パック・イン・ビデオ	予)8.800	SCD	RPG
6／17(金)	ザ・プロ野球SUPER'94	インテック	7.200	SCD	SPG
	ブランディッシュ	NEC HE	7.800	SCD	A・RPG
6／24(金)	マッドストーカー FULL METAL FORCE	NEC HE	価格未定	S+A	ACT
6月上旬	誕生～Debut～	NECアベニュー	7.800	SCD	SLG
	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	7.800	SCD	RPG
6月下旬	YAWARA！2	ソフィックス	価格未定	SCD	DC
6月予定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	6.000	S+A	ACT
	聖戦士伝承～雀卓の騎士～	ニチブツ	価格未定	SCD	ETC

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
6月予定	★ 天地を喰らう	NECアベニュー	価格未定	SCD	ACT
	★ ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	価格未定	SCD	ETC
	バスティール2	ヒューマン	価格未定	SCD	SLG
7月中旬	栄冠は君に	アートディンク	価格未定	SCD	SLG
7月下旬	アルシャーク	ビクターエンタテインメント	8.800	SCD	RPG
7月予定	ロードス島戦記II	ハドソン	価格未定	SCD	RPG
夏／予定	3×3EYES～三只眼變成～	NEC HE	価格未定	SCD	AVG
	ぽっぷるメイル	NEC HE	価格未定	SCD	A・RPG
	女神天国 ～MEGAMI PARADISE～	NEC HE	価格未定	SCD	RPG
未定	愛・超兄貴	メサイヤ	価格未定	SCD	STG
	姐（あねさん）	NECアベニュー	価格未定	SCD	ACT
	アルナムの牙	ライトスタッフ	価格未定	SCD	RPG
	アンジェラス2	アスミック	価格未定	SCD	AVG
	アドヴァンストV.G.(仮)	テイジイエル販売	価格未定	SCD	ACT
	OFF THE WALL	テンゲン	価格未定	Hu	A・PZG
	餓狼伝説SPECIAL	ハドソン	価格未定	S+A	ACT
	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	価格未定	SCD	DC
	クイズアベニュー3	NECアベニュー	価格未定	SCD	ETC
	空想科学世界ガリバー	ハドソン	価格未定	SCD	RPG
	★ GS美神	バンプレスト	予)8.800	SCD	AVG
	コズミック・ファンタジー4 激闘編	日本テレネット	価格未定	SCD	RPG
	サークIII	NEC HE	価格未定	SCD	A・RPG
	スーパーリアル麻雀 PII・PIIIカスタム	ナグザット	価格未定	SCD	ETC
	スタートリングオデッセイII	レイ・フォース	価格未定	SCD	RPG
	スチーム・ハーツ	戯画	価格未定	SCD	STG
	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	4.800	SCD	STG
	卒業写真＆美姫	ココナッツ・ジャパン	価格未定	SCD	AVG
	断層都市ストレイロード	I. G. S.	価格未定	SCD	RPG
	★ チキチキボーイズ	NECアベニュー	4.800	SCD	ACT
	電脳天使～デジタルアンジュ～	徳間書店インターメディア	価格未定	SCD	AVG
	天外魔境III	ハドソン	価格未定	S+A	RPG
	ドラゴンボールZ（仮）	バンダイ	価格未定	未定	未定
	とらべらーず！	ビクターエンタテインメント	8.800	SCD	RPG
	ネオ・ネクタリス	ハドソン	価格未定	SCD	SLG
	ハイパーウォーズ	ハドソン	価格未定	SCD	SLG
	バステッド	NECアベニュー	価格未定	SCD	AVG
	ビーターパックラット	テンゲン	価格未定	Hu	ACT
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	予)8.800	SCD	AVG
	ブラッド ギア	ハドソン	価格未定	SCD	A・RPG
	ブルーフォレスト物語（仮）	ライトスタッフ	価格未定	SCD	RPG
	ポピルズ	テンゲン	価格未定	Hu	A・PZG
	マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定	Hu	ACT
	魔導物語1（仮）	NECアベニュー	価格未定	SCD	RPG
	魔導物語2（仮）	NECアベニュー	価格未定	SCD	RPG
	魔導物語3（仮）	NECアベニュー	価格未定	SCD	RPG
	★ 魔法の少女シルキーリップ	日本テレネット	価格未定	SCD	AVG
	ミサイルファイター	NEC HE	価格未定	SCD	ACT
	もってけたまご	ナグザット	価格未定	SCD	ACT
	レニーブラスター	NECアベニュー	価格未定	未定	ACT

ゲーム界のトレンド② 3DO

発売直前になって価格が変更されるなど、さまざまな話題を提供しながらもようやく発売された3DO。今後の展開にはソフトタイトルの充実が不可欠だが、ここにきて重大ニュースが飛び込んできた。パソコンにとどまらず家庭用ゲーム機でも大ヒットしている光栄の2大タイトル『三國志Ⅳ』『信長の野望～覇王伝～』が、3DOのラインアップに加わったのだ！　以前から光栄の3DO参入は伝えられていたが、具体的なタイトル名が発表されたのはこれが初めて。日本の歴史SLGの代名詞ともいえるこの2作の発売が発表されたことは、今後の3DOの展開に大きな影響を与えることが予想されるところだ。現在のところ具体的なソフトの内容は明らかにされていないが、光栄の話によると3DOのスペックを生かしたオリジナルの要素が加えられるという。そこで予想される変更点だが、これまでにもCD-ROMでの発売の際に音声データを加えられたことがあったため、武将たちのセリフを音声化するというのはまず期待できるだろう。グラフィックも従来に比べてかなり変更されることが考えられるが、やはりここは武将たちの表情を実写取り込みで表現してほしい……というのはちょっと言い過ぎだろうか（笑）。

また、以前発表されたラインアップに加えて新たに3DOでの発売が決定したソフトの中には、光栄の2作以外にもパソコンやコンシューマー機からの移植作が多く見受けられる。『スーパーウィングコマンダー』『ナイトトラップ』など、すでに米国では3DO版が発売中のものから、『マイクロコズム』『アローン・イン・ザ・ダーク』といった海外のパソコンで高い評価を受けている作品、そして『SECRE』といった国内での話題作まで、さまざまな種類のソフトが予定されている。米国での3DOの状況は、ソフトのタイトル数不足からやや苦戦していると伝えられているだけに、ここは比較的簡単に製作できる移植作を中心にタイトル数を増やしていこうという戦略が見受けられる。また、すでにパソコンや家庭用ゲーム機で知名度のある作品をより高い性能を持つ3DOに移植することで、3DO自体への注目度をアップさせようという狙いがあるのかもしれない。ただし、完成した作品がもしも安易な移植となってしまうようだと、3DOの持つ独自の魅力を開拓することができなくなり、せっかくの移植が逆効果になってしまう可能性もある。ユーザーの立場としては、面白いゲームがより高い性能を持つマシンでプレイできるのはうれしいことだが、せっかく3DOで登場するのであれば、たとえ移植といえども3DOならではの魅力ある作品となることを期待したいところだ。

次号予告

電撃王6月号は5月7日(土)発売

イラスト／中野豪

98ユーザーのための美少女ソフト セレクション

懐かしの名作ソフトから最新の人気タイトルまでを一挙に紹介。ジャンル別ソフトカタログや失敗しないソフト選びなど、美少女満載!!

フォーチューン・クエスト ～ダイスをころがせ～大特集

ついにスーパーファミコンに登場するフォーチュン・クエストを大研究。原作者：深沢美潮先生のインタビューも交え、ファン必見の特集

編集後記

刻々と技術は進歩しているわけで、そんなことを痛感させられる新作『デイトナ』の攻略本（スペシャル・リミックスなCD付き、4/22発売）を作っている。スタッフ一同ハマリながら作っているので、ひとつよろしく。（塚）

創刊以来この奥付のページを担当してきたが、編集部の顔ぶれもだいぶ変わった。創刊時のメンバーは数えるほどとなってしまいました。で、私もこの本が発売される頃には電撃SFC編集部にいるはずです、たぶん。（住）

今日で半徹夜5日目に突入。ひょっとしたら、「ザザ虫」と「大名行列」に今夜あたり出会えるかも？　なんて考えるととっても楽しみで。こんなに苦労して作っているのだから『コミック電撃大王』を買っておくれよー。（柏）

電撃ゲーム3大賞へ多数の応募ありがとうございました。現在、第1次から第2次選考へ入ってますので、応募してくれた人は楽しみに！　また、今回応募できなかった人は第2回目の開催を心待ちすべし!!（紀）

最近、ところかまわず淡い眠気に襲われる。睡眠不足というわけでもないが、なんとなく眠い。やっぱりまどろむってのは、きもちいいよな。眠ってしまいたい。いいや眠ってしまえ、と思ったところで目が冴える。（小）

5年前のアウト誌で、受験生に『ドラクエⅢ』を発売日に見せびらかす非道な大学生という記事があった。その大学生が（小）さんだったことが判明。当人は「だって、おもしろいじゃん」と高笑いだ。被害者の連絡を乞う㊤

最近、心そそられるゲームがない。なんか、どれも「ちょっと違うよなー」って感じなんだもん。ということで、最近自宅のPC－9801に差さっているゲームといえば、あの懐かしの『アトラス』。楽しいんだ、これが。（M）

春ウララ、でもゲーム業界は冬ウララ。某ゲーム機以外のハードはおさびし山状態で、ゲームバブルはうたかたの夢だったわけね。というわけで、健全に18禁ゲームで欲望に従うのが、人の道だと思うがいかがだろうか？（諏）

前副編の住氏は、彼女とのドライブ中、「やらせねーなら降りろ！」とわめき、彼女を暗い山道に置き去りにする悪魔だった。が、その悪魔力も権力闘争に敗れたいまは衰え、寂しく肩を落として歩いている。いと哀れ。（J）

そんなわけで、MACユーザーとして着々とドツボにはまりつつある私は、会社で使用するという理由をつけ、PowerBook145Bを購入してしまいました。もちろん頭金なしの6回払いです。どーしましょう……。（純）

おはようございます、こんにちは。このたびピチピチの女子大生からピカピカのOL1年生へ華麗なる転身を遂げた小嶋千里です。若輩者ですが頑張りますので皆さん応援よろしくね♡（ファンレターも受け付けます）（ち）

STAFF

編集長……………塚田正晃
副編集長……………住　博司
編集……………柏原康雄／高島紀彦／小野田 雅／丸山幹夫
武笠敦子／諏訪浩樹／岡田 潤／倉橋 純／小嶋千里
編集協力……………圓道祥之／河野崇／ジャングルファクトリー
化石ハウス／久村竜二／*BrainBusters*
Kライターズクラブ／MW企画室
ライター……………中村典子／坂木恒善／荒井陽子／森田慶子
中村泰宏／小峯徳司／小倉倫子
重堂恭介／小軽闘平／斉藤直樹／西川　潤／和泉　蒼
石井英男／岩崎和夫／藤井幹順／廣瀬真弓
水野隆史／山本祐司／谷口　茂／北村真由美／苑崎　透
本内新太郎／超音速／堀慎二郎／岸川　靖
日本売文業組合
デザイン……………朝倉哲也／12 TO 12／沢田昭彦
佐藤敏行／斎藤和代／㈲イグズ／羽沢組
日向淑朗／クスコムーチョ／今野享子
オフィスアマゾン
カメラマン……………林久平／倉部和彦／分部辰浩／岸正一
江尻宏明／中村英良／舟喜力／林克典／伊豆倉守一
真下裕／村田　淳／森健吾／木村卓也／弘瀬秀樹

電撃王5月号
1994年5月1日　特別定価580円

■編集人　塚田正晃
■発行人　佐藤辰男
■発行所　メディアワークス
住　所　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　（編集）03-5276-2434（広告）03-5276-2435
■発売元　主婦の友社
住　所　東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　（営業）03-3294-1130
■印刷所　共同印刷株式会社

雑誌コード　06393-5

次々に襲いかかるモンスターたち。
危険がもっとあぶないデシ!!

オリジナル・ビデオ・アニメーション

Fortune Quest

フォーチュン・クエスト

世にも幸せな冒険者たち

ビデオ全4巻

各¥5,800(税込)/各30分
第1、2巻▶好評発売中
第3巻▶好評発売中
第4巻▶5月10日発売

全巻購入応募特典

特製"迎 夏生先生イラスト入りバインダー"と"テレホンカード"を全員にプレゼント!

★オリジナル・ビデオ・アニメーション「フォーチュン・クエスト第1巻、第2巻」全国書店、アニメイトショップにて好評発売中!!

ビデオ電話予約受付中!!

0492(59)1100 角川ブックサービスまで

★スーパーファミコン版「フォーチュン・クエスト/ダイスをころがせ」ザムスより近日発売予定!!

★CD & BOOK「モンスターポケットミニ図鑑」3,600円 書店にて発売中

原作:深沢美潮
キャラクター原案:迎夏生

STAFF ●原作:深沢美潮(角川スニーカー文庫) ●キャラクター原案:迎 夏生 ●キャラクターデザイン・作画監督:中山由美●脚本:まるおけいこ●音楽:安西史孝●製作:角川書店、ムービック、富士フィルムアクシア、ビクターエンタテインメント CAST ●パステル:笠原留美●クレイ:林 延年●トラップ:古川登志夫●キットン:太田真一郎●ノル:川津泰彦 ●ルーミィ:西原久美子 ●ナレーション、シロ:冬馬由美●アニメーション制作:J.C.スタッフ

レーザーディスク

各¥5,800(税込)
カラー/ステレオHi-Fi/標準ディスク/CAV
STAGE-1▶ 好評発売中
STAGE-2▶ 好評発売中
STAGE-3▶4月27日発売
STAGE-4▶7月発売
★各巻映像特典&冒険者新聞付

全4巻購入応募特典

冒険者の心得CDシングル

CD好評発売中

オリジナル・サウンドトラック ~冒険音楽の旅

収録曲:「フォーチュン・クエスト~いつか叶う夢」笠原留美/「迷いの森」さいとうみわこ/音楽:安西史孝
●CD:VICL-469 ¥3,000(税込)

主題歌シングル

「フォーチュン・クエスト ~いつか叶う夢」笠原留美

C/W:「迷いの森」さいとうみわこ
●CDS:VIDL-149 ¥930(税込)

ビデオ・LD発売:角川書店、ムービック、富士フィルムアクシア、ビクターエンタテインメント/ビデオ販売:LD販売:ビクターエンタテインメント/CD発売・販売:ビクターエンタテインメント

ビクター エンタテインメント株式会社

月刊 電撃王 1994 5月号
SEGA最新情報／ゲーム白書'93／付録・クリスタニア
発行：メディアワークス 発売：主婦の友社 発行人：佐藤辰男 編集人：塚田正晃
1993年6月2日第三種郵便物認可 1994年5月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻 第5号 通巻16号
〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11 ☎03-5276-2434（編集部）
〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 ☎03-3294-1130（営業部）
特別定価580円［本体563円］
T1006393050584
印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06393-5

1994年5月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻 第5号 通巻16号

CRYSTANIA RPG

電撃王
5月号付録

クリスタニアRPG
ハンドブック

水野良とグループSNE／著

CONTENTS

HAND BOOK

クリスタニア大陸北部地図

イラスト／かんなたかし

はじめに

『暗黒伝説クリスタニア』は、『クリスタニアRPG』というRPGシステム(ルール)をもとに、プレイされている。だからこそ、RPGリプレイと呼ばれるわけだ。RPGリプレイは単純に読み物として楽しんでもらってもよいのだけれど、作者にはRPGという遊びの魅力を知ってもらいたいというひそかな願いがあったりする。それから、RPGシステムを理解してもらうための実践テキストという性格も……。

ところが、前回のシリーズ『封印伝説クリスタニア』の連載中には肝心かなめの『クリスタニアRPG』が発売されていなかった。しかし、しかしである。『暗黒伝説クリスタニア』の開始を待っていたかのように、まもなく『クリスタニアRPG』が発売されるのである。これはもう、本屋さんに走るしかないね（4月30日発売)。

でも、RPGがまだそんなに好きじゃない人には、『クリスタニアRPG』を買ってもらってもお楽しみいただけるかどうか自信がない。もっとRPGの面白さがわかってから、買ってくれてもかまわないと思う。

そこで、この簡易(サマリー)ルールの登場となるわけだ。このサマリー・ルールには、『暗黒伝説クリスタニア』の連載を楽しむために、最低限必要なルールが解説してある。このサマリールールを読めば、『暗黒伝説』のRPGとしての楽しさが誰にでもわかるという仕組みになっているわけだ。RPGの面白さが、まだイマイチわからないという人は、このサマリールールを手に『暗黒伝説』の連載を読みすすんでいってほしい。きっとRPGの魅力に気がついてもらえるはずだ。そして、RPGを遊びたいと思うようになったのなら、そのときこそ、本屋さんに走って『クリスタニアRPG』を購入してほしい。

それでは、『クリスタニアRPG』ハンドブック、とくとご覧あれ。

水野　良

クリスタニアRPG サマリー・ルール

準備～キャラクターシート

◉冒険をはじめる前に…

このゲームでは２種類のサイコロが必要だ。ひとつはよく見かける６面体サイコロを１個。もうひとつは、あまり見かけない10面体サイコロを２個、これは色違いで用意しよう。

使い方は、必要になったら説明する。まずは、オモチャ屋さんに行って、サイコロを買ってきてほしい。

文中では６面体サイコロひとつを「D6」、10面体サイコロひとつを「D10」と表記している。サイコロの数が増えれば、「2D10」のように、Dの前に数字がつく。ちなみに、DというのはDice（サイコロの英語）の略称だ。もちろん、『暗黒伝説』を読むだけなら、サイコロを買う必要はない。ボクらがこんなサイコロを使って遊んでいるんだな、と理解してもらえば十分。

◉キャラクターシート

『暗黒伝説』には５人のプレイヤー・キャラクターたちが登場している。彼らがどんな特徴を持ち、どんな行為を得意としているかなどは、すべて数値で表されている。その数値はキャラクターシートと呼ばれる用紙に記入されている。

まずは、つぎの解説をじっくりと読んで、キャラクターシートに何が書かれているのかを理解してほしい。それが、『クリスタニアRPG』の基本を理解するいちばんの近道だから。サンプルは、絶叫男ことリュースだ。

クリスタニアRPGキャラクターシート

プロフィール / **Self Portrait**

- 1■名前：リュース
- 2■出身地：ワイアーナ地方
- 3■種族：鬣（たてがみ）の部族
- 4■性別：㊚・女
- 5■年齢：17歳
- 6■クラス：ウォリアー
- 7■セカンドクラス：ライオンマスター
- 8■宗派／守護神獣：ディレーオン

レベルと経験点

- 9■レベル：4
- 10■経験点：8000

能力値

筋力	16	敏捷度	13	知力	10	幸運度	16
耐久力	12	器用度	15	意志力	7	魅力度	12

ダメージボーナス ＋３

技能値

技能	値
攻撃技能	76
防御技能	39
操作技能	51
運動技能	61
知識技能	26
知覚技能	55
交渉技能	48

特性値

特性	値	
11■生命力	44	現在値
12■精神力	20	現在値
13■抵抗力	39	
14■集中力	29	最大使用回数 4 →使用回数

タレント

15■タレントポイント 12 …… 使用値

戦闘

16■武器	17■攻撃技能	18■攻撃力	19■ダメージボーナス
バスタードソード(両手)	76	D6+2	+3
バスタードソード(片手)	76(56)	D6+4	+3
ショートソード	76(56)	D6+2	+3

20■防具：盾　修正値［　］／合計値／鎧　ハードレザー／装甲値　3

所持品

背負い袋	ローブ	大小袋
たいまつ×3	水袋 酒	ランタン油×3
	水袋(水)	

所持金 50 G

キャラクターのプロフィール

１■名　前

キャラクターの名前を書きこむスペースだ。リュースというのはもちろん、彼の本名。〝絶叫男〟というのはニックネームでしかない。もちろん〝認め印〟というのもね。

２■出身地

キャラクターが生れ育った地方のことだ。リュースは北クリスタニア大陸東部にあるワイアーナ地方を故郷としている。

３■種　族

キャラクターの種族のこと。『クリスタニアRPG』では、人間（新しき民、古の民、神獣の民、暗黒の民）以外にも、エルフ、ドワーフ、ハーフエルフのような妖精族。バードマン、リザードマン、ミュルミドンのような亜人もプレイヤー・キャラクターにすることができる。『暗黒伝説』に関係のあるところを、簡単に解説しておこう。

●神獣の民：『暗黒伝説』のプレイヤー・キャラクターたちは全員、神獣の民。リュースは、承認者ディレーオンの部族の人間だ。彼らは神獣に仕えているクリスタニアの先住民。同じ神獣に仕える者たちが集まって、部族と呼ばれる集団を形成している。神獣の民は自分たちの部族を守護してくれる神獣の意志に従って生活しているんだ。

●暗黒の民：およそ 300年前に「北の呪われた島」からやってきた漂流民の末裔だ。彼らの中には、神を信じる者も、クリスタニアに来てから神獣に仕えるようになった者もいる。

けっこう、節操がない、ノンプレイヤー・キャラクターである美形魔術師アスファは、暗黒の民の人間だ。

４■性　別

キャラクターの性別だ。リュースは、むくつけき男性。

５■年　齢

キャラクターの年齢のこと。リュースは、満17歳。

６■クラス

『クリスタニアRPG』にはナイト、ウォリアー、ソーサラー、プリースト、シャーマン、スカウト、レンジャーの７つの職業がある。キャラクターはこのうちひとつを自分のクラスとして選択するんだ。それでは、各クラスの特徴を簡単に解説しておこう。

●ナイト（騎士）：国王に対して、「忠誠」を誓った戦士のこと。『暗黒伝説』には、まだ登場していない。

●ウォリアー（戦士）：戦闘能力と強靭な肉体を武器に戦う人。リュースとシロフォノがこのクラスに属している。

●プリースト（神官）：プリーストとは神に仕える神官のことだ。彼らは「プリースト魔法」と呼ばれる魔法を使うことができる。『暗黒伝説』のキャラクターにはいない。

●ソーサラー（魔術師）：万物の根源である魔力（マナ）に働きかけ、それを自由に操ることのできる魔法使いのこと。彼らは「ソーサラー魔法」を使うことができる。リヴリアはこのクラスのキャラクター。

●シャーマン（精霊使い）：異世界の住人である精霊を呼び出し、彼らの力を借りることのできる魔法使い。彼らは「シャーマン魔法」を使うことができる。アロートがこのクラスのキャラクター。

●スカウト（盗賊）：鍵開けやスリなど、盗みに必要な知識と技術を身につけた者をこう呼ぶ。『暗黒伝説』のキャラクターにはいない。

●レンジャー（狩人）：野外活動に必要な知識と技術を身につけた人のこと。新キャラクターのティオシーがこのクラスに属している。

７■セカンドクラス

セカンドクラスとは、職業（クラス）以外に訓練を積んだ余技のようなもの。『クリスタニアRPG』には、ビーストマスター、ファイター、セージ、ハンターの４つのセカンドクラスがある。

『暗黒伝説』のプレイヤー・キャラクターたちは、全員がセカンドク

ラスにビーストマスターを選択しているし、ノンプレイヤー・キャラクターのアスファは、セカンドクラスにファイターを選択していたりする。ここでは、このふたつのセカンドクラスについて説明しよう。

●ビーストマスター：神獣から「タレント」という、魔法に似た能力を与えられた神獣の部族のエリート（!?）たちだ。セカンドクラスにビーストマスターを選択しておけば、タレントを自由自在に使うことができる。

●ファイター：ウォリアーと同じく戦闘技能を身につけたキャラクターのことだ。このセカンドクラスを選択しておけば、ウォリアーと同じように強力な武器を扱ったり、頑丈な防具を身につけることができる。レベルが上がれば攻撃回数も増える。

8■宗派／守護神獣

キャラクターが信仰している神様、もしくは従っている神獣のこと。神を信じているならその神の名前を、神獣に従っているならその神獣の名前をここに書き込むのだ。リュースは承認者の別名を持つ黄金の獅子ディレーオンに仕えている。

レベルと経験点

9■レベル

キャラクターのクラスのレベルのこと。レベルは「1～10」の数値で表され、この数値が高いほどキャラクターは「強い」ということになる。ちなみに、10レベルは「ヒーロー・レベル」と呼ぶことにした。人間の限界レベルという意味をこめてね。

10■経験点

キャラクターは経験を数値化した点数を持っている。これをズバリ経験点と呼ぶわけだ。シナリオを重ねるたびに、この点数は増えてゆき、一定の点数に達するとキャラクターのレベルは上昇することになる。基本的に経験点は減ることはな～い。

Self Portrait

キャラクターの肖像画。絵心のある人は描きこむといい。

能力値

能力値とは、キャラクターの肉体的、精神的な特徴を数値にして表したものだ。数値が高ければ高いほど、その能力に優れているということになる。

ページも少ないんで、簡単に解説しておく。

●筋　力：力の強さを表す。
●耐久力：肉体の頑強さを表す。
●敏捷度：運動神経や反射神経を表す。
●器用度：手先の器用さを表す。
●知　力：頭の良さ、勘の鋭さなどを表す。
●意志力：意志の強さを表す。
●幸運度：運の良さを表す。
●魅力度：他人にどれだけ良い印象を与えることができるかの度合い。

〔ダメージボーナス〕

武器攻撃など、物理的な攻撃を行う場合、武器ダメージにキャラクターの筋力による追加ダメージを加えることができる。これをダメージボーナスといって、筋力の値によって自動的に決まる。リュースの筋力はきっかり16あるので、＋3のダメージボーナスがある。

筋力	ダメージボックス
1～5	0
6～10	＋1
11～15	＋2
16～20	＋3
21～25	＋4
26～	＋5

技能値

キャラクターが何かを行うとき、その行為にどのくらいの確率で成功するのかを数値化したもの。『クリスタニアRPG』では、これらの数値を使って、キャラクターが行うさまざまな行為の成否を判定しているんだ。

くわしくは、「第I章．判定」を読んでほしい。

特性値

11■生命力

キャラクターの生命力を数値化したものである。肉体にダメージを受ければ、当然この値は減少する。この値がゼロ、もしくはそれ以下になると、キャラクターは「生死判定」を行い、これに失敗すると死んでしまったことになる。

減った生命力はプリースト魔法の〈ヒール〉や、ブルーザのタレントの〈マディ・バス〉などで回復させることができる。また、放っておいても1日に生命力の10分の1ずつ自然回復してゆく。でも、死んでしまったなら、自然回復も起こらないんだ。

12■精神力

キャラクターの精神力を数値化したもの。精神に攻撃を受けたり、魔法を使ったりすると、この値は減少してゆく。また、疲労によって減少することもある。この値がゼロになると、キャラクターは意識を失ってしまうのである。

減少した精神力は、プリースト魔法の〈トランスファー・メンタルパワー〉で回復する。また、放っておいても1時間に精神力の10分の1ずつ回復してゆく。生命力より自然回復の度合いが高いんだ。

13■抵抗力

特殊な状況から身を守るための能力。具体的には、魔法、タレント、毒、病気、ワナなどから身を守ることができる。くわしく知りたいなら、「第I章．判定」を読んでほしい。

14■集中力

キャラクターの底力を数値化したもの。集中力を使えば、失敗した行為を成功にしたりできるんだ。くわしくは、「第I章．判定」参照。

タレント

15■タレントポイント

タレントポイントは、ビーストマスターだけが持っている数値で、タレントを使用すると減少する。消費したタレントポイントは、翌日になれば完全に回復する。

戦　闘

16■武　器

キャラクターが持っている武器。リュースなら、バスタードソードとショートソード。主武器がバスタードソードで、副武器がショートソードなのだ。

17■攻撃技能

攻撃の命中率。この値が高ければ高いほど、攻撃が命中しやすいということになる。リュースなら、76%の確率で攻撃を命中させるということだ。しかし、この確率で何であれだけ当たらないんだろうね？

ちなみに、見ればわかるけど技能値のところの攻撃技能と同じ数値である。

18■打撃力

キャラクターが持っている武器の打撃力。たとえば、リュースの持っているバスタードソードなら、両手で使ったときはD10＋2（10面体のサイコロをひとつ振って、出目にプラス2する）で、片手で使ったときは、D6＋4（6面体のサイコロをひとつ振って、プラス4する）となる。

19■ダメージボーナス

筋力による追加ダメージ。リュースは筋力がきっかり16だから、＋3点の追加ダメージボーナスがあるってことは、もう言っておいたよね。

20■防　具

防具には、楯と鎧のふたつがある。楯を装備していると、敵からの攻撃を防御しやすくなり、鎧を着ていると［鎧の装甲値］ぶんだけ、受けたダメージを減少させることができるんだ。リュースは楯を装備していないので防御は変わらないけど、鎧はハードレザーを着用して

いるので、受けたダメージから装甲値分の３点だけ減少してくれる。

所持品

ここには、キャラクターの持っている所持品を書きこむ。もちろん、所持金のところには、キャラクターの持っているお金の額を書きこむことになる。

ちなみに、リュースの持ち物なら「背負い袋」「ロープ」「大、小袋」「たいまつ×３」「水袋（酒)、水袋（水)」「ランタン」「油×３」。

所持金はたったの50Ｇだったりする。

■『暗黒伝説』キャラクター・データ（抜粋）

「リヴリア」
出身地：フィンガル地方　種族：影の部族　性別：女　クラス：ソーサラー　セカンドクラス：レイヴンマスター　宗派／守護神獣：アルケナ　レベル：４　経験点：8000
能力値：筋力→11　敏捷度→12　知力→16　幸運度→18　耐久力→11　器用度→14　意志力→16　魅力度→13　ダメージボーナス→＋2

「アロート」
出身地：ワイアーナ地方　種族：蹄の部族　性別：男　クラス：シャーマン　セカンドクラス：ホースマスター　宗派／守護神獣：シルヴァリ　レベル：４　経験点：8000
能力値：筋力→13　敏捷度→14　知力→15　幸運度→13　耐久力→12　器用度→10　意志力→16　魅力度→10　ダメージボーナス→＋2

「シロフォノ」
出身地：イスカリア地方　種族：双面の部族　性別：男　クラス：ウォリアー　セカンドクラス：フォックスマスター　宗派／守護神獣：スマーシュ　レベル：４　経験点：8000
能力値：筋力→10　敏捷度→14　知力→12　幸運度→13　耐久力→10　器用度→13　意志力→8　魅力度→15　ダメージボーナス→＋1

「ティオシー」
出身地：イスカリア地方　種族：銀狼の部族　性別：女　クラス：レンジャー　セカンドクラス：ウルフマスター　宗派／守護神獣：フェネス　レベル：４　経験点：8000
能力値：筋力→７　敏捷度→10　知力→12　幸運度→11　耐久力→８　器用度→15　意志力→８　魅力度→12　ダメージボーナス→＋1

（以上、リュース以外の４人のデータ。）

第Ⅰ章／判　定

この章では、キャラクターが行った行為の成否判定について、解説しよう。『クリスタニアRPG』では、「小石を拾う」や「山道を歩く」など、普通は失敗しない行為には、成否判定の必要はない。しかし、「大きな岩を動かす」や「急な坂を駆け登る」など、成功するか、失敗するかハッキリしない行為には、成否判定が必要になるんだ。

１◉行為判定

『クリスタニアRPG』では、プレイヤー・キャラクターが行った行為の成否判定に、「技能」を使用する。

その方法は D100（10面体のサイコロ２個を、ひとつは十の位、ひとつは一の位として振る）を振り、その出目が関係する技能の値よりも以下ならば行為は成功、技能の値よりも上なら失敗となる。

プレイヤー・キャラクターの行為を、どの技能で判定するのかはゲームマスターが決定する。

２◉判定結果

判定結果には、つぎの６種類がある。

・　成　功　：結果が技能値以下なら、行為は「成功」したことになる。たとえば、罠の解除を試みていた場合は、罠が解除される。

・　失　敗　：結果が技能値よりも上ならば、行為は「失敗」した。罠の解除を試みていた場合、解除はできていない。

・自動的成功：結果が10以下なら、技能値に関係なく成功になる。この判定結果のことを「自動的成功」と言う。結果は、普通の成功と同じ。

・自動的失敗：結果が90～99なら、技能値に関係なく失敗したことになる。この判定結果のことを「自動的失敗」と言う。結果は、普通の失敗と同じ。

・大　成　功：結果が技能値の10分の１以下なら、行為は「大成功」した。罠の解除を試みていたなら、半分の時間で解除することができたことにな～る。

・大　失　敗：出目が100なら、結果は「大失敗」。罠の解除を試みていたならば、誤って罠を作動させてしまったり、解除するための道具を壊してしまったりする。

３◉難易度

行為を行うときの状況によっては、同じ行為でも難しさが異なる場合がある。ゲームマスターはプレイヤー・キャラクターの行おうとする行為が、どれぐらいの難易度になるのかを判断して、技能値に難易度による修正を加える（下表参照）。

難易度	目安	修正値
0	子供でもできる	行為判定の必要なく、行為は成功する
1	素人でもできる	技能値に＋40の修正を加えて判定
2	素人でも何とかなる	技能値に＋20の修正を加えて判定
3	普通	修正なし。技能値そのままの値で判定する
4	プロならできる	技能値に－20の修正を加えて判定
5	達人ならばできる	技能値に－40の修正を加えて判定
6	不可能	行為は不可能。行為判定は行えない

４◉技能値の使い方

各技能はつぎのようになっている。

・攻撃技能：戦闘中の命中判定に使用する技能だ。くわしい使い方については、「第Ⅱ章．戦闘」を見てほしい。

・防御技能：攻撃を避けたり、受け止めたりする技能。くわしくは「第Ⅱ章．戦闘」で述べている。

・操作技能：指先の器用さを判定する技能。罠の解除や鍵開けなどの判定には、この技能を使用する。

・運動技能：全身を使う行為を判定する技能。崖登りや幅跳びなどの判定には、この技能を使用する。

・知識技能：知識関係のことを判定する技能。宝物の鑑定や毒の識別などの判定には、この技能を使用する。

・知覚技能：第六感的なことを判定する技能。危険感知や聞き耳などの判定には、この技能を使用する。

・交渉技能：交渉関係を判定する技能だ。情報収集や言いくるめなどの判定には、この技能を使用する。

５◉抵抗力と集中力の使い方

ここでは、抵抗力と集中力の使い方について解説しておこう。

抵抗力

抵抗力とは、魔法や病気などに対抗する力のこと。攻撃を目的とした呪文に対しては、この抵抗力による判定を試みる。これに成功すれば、その呪文の効果を打ち消したり、半減できたりすることができる。判定の方法は行為判定と同じ。

この判定のことを「抵抗力ロール」と呼ぶ。

集中力

集中力とは、プレイヤー・キャラクターだけに与えられた特殊な能力だ。この能力を使用すれば、判定結果を変更することができる。具体的には、つぎのことが可能。

①行為判定：行為判定によって出た結果に満足できないなら、この集中力による判定を行おう。これに成功すれば、判定結果を１ランク上昇させることができる。つまり、失敗なら成功に。成功なら大成功にできるわけだ。

行為判定の結果を変更できるわけだから、もちろん、生死判定や抵抗力判定の結果も変更することができる。

②魔法（タレント）の確実化：魔法やタレントを使って攻撃しても、相手に抵抗されてしまっては意味がない。どうしても、相手に魔法(もしくはタレント）をかけたいときは、魔法をかけた相手が抵抗力ロールに成功した時点で、集中力ロールを行うんだ。

この判定に成功すれば、相手が出した成功の結果を取り消すことができる。取り消された側は、もう一度抵抗力ロールを試みなければならないわけだ。

※『クリスタニアRPG』では、集中力を使った判定のことを「集中力ロール」と呼ぶ。プレイヤー・キャラクターは１日に、［自分のクラスレベル］回まで集中力ロールを行うことが許されている。

第Ⅱ章／戦　闘

ここでは、『クリスタニアRPG』の戦闘システムについて解説することにしよう。

１◉戦闘の管理

『クリスタニアRPG』では、戦闘を「ラウンド」と呼ばれる単位で区切っている。１ラウンドはだいたい10秒ぐらいと考えてくれればいい。

戦闘の手順

戦闘は毎ラウンドごとに、以下のような手順で行われる。

１■イニシアティブの決定

プレイヤー・キャラクター側とモンスター側、どちらから先に行動するかを決める。これをイニシアティブの決定と言う。

モンスターには前もってイニシアティブ値が設定してある。この値に対して、プレイヤーの代表がD10（10面体のサイコロ）を振り、その目がモンスター側のイニシアティブ値以上なら、プレイヤー・キャラクター側の先攻となる。下回れば、モンスター側の先攻だ。

相手がモンスターでなく、キャラクターの場合（ゲームマスターが用意した敵NPCなど）は、お互いにD10を振り、出た目を競うことになるんだ。

２■行動宣言

先制、後攻が決まったなら、どのような行動を取るのかを宣言する（どのような行動が取れるのかは、「２◉行動」参照)。

３■先制側の行動

先制側が行動する。

４■後攻側の行動

後攻側が行動する。先制側の行動の結果によっては、予定していた行動を変更したいという場合もあるかもしれない。少々の変更なら、認めてもかまわないだろう。

５■結果記入

キャラクターの状況の変化を、キャラクターシートに書き込めば終了だ。

※２■、３■での行動の順番は、プレイヤー・キャラクターは敏捷度順で、モンスターはイニシアティブ値順に行う。このとき、自分の順番を遅らせるのは自由。つまり、ソーサラーが武器に〈エンチャント・ウェポン〉の呪文をかけてくれるのを待ってから、攻撃してもいいわけである。

２◉行動

キャラクターはつぎの行動の中からひとつだけを選んで行うことができる。

移　動

移動には、つぎの３種類の方法がある。

・通常移動：注意を払いながら歩いて移動する。１ラウンドに約10メートル移動することが可能。

・全力移動：一目散に、全力で走って移動する。１ラウンドに50メートル移動することが可能。

・　停止　：その場に停止する。１ラウンドの間に、２メートルぐらいなら移動してもかまわない。

攻　撃

２メートル以内に存在する敵に対して、手持ちの武器で攻撃を行う。攻撃の手順は、つぎのとおり。

１■攻撃をする

攻撃を宣言したなら、まず「攻撃技能」による命中判定を行う。D100を振り、技能値以下なら成功、技能値より上なら失敗となる。リュースなら攻撃技能は［76］だから、それ以下の出目を振れば攻撃は成功したことになるわけだ。

攻撃が成功したなら、攻撃された側は防御を試みる。使う技能はもちろん「防御技能」。判定方法は攻撃のときとまったく同じだ。この判定に成功すれば、当たった攻撃を回避したことになる。リュースが攻撃を回避するなら、防御技能の［39］以下の出目を振らねばならない。これは少し、難しいだろう。

攻撃側が成功（自動的成功を含む）なら、防御側も普通の成功で防御できる。しかし、攻撃側が大成功なら、防御側も大成功でなければ防御することができない。大成功には、大成功で相手をせねばならないというわけだ。

２■ダメージ決定

相手が防御に失敗したなら、今度は与えるダメージを決定する。武器には「D6＋４」や「D10＋２」のように、打撃力が決まっているはず。その指示に従ってサイコロを振り、その値に「ダメージボーナス」を加えたものが、相手に与えるダメージとなる。

攻撃が大成功（技能値の10分の１以下で行為に成功している）なら、相手に与えるダメージが２倍になる。このことを「クリティカルヒット」という。

ちなみに、スカウトのキャラクターだけは、クリティカルヒットが技能値の５分の１で起こる。これは、スカウトの特殊能力なんだ。

３■装甲値によるダメージの減少

鎧を装備しているなら、受けたダメージを装甲値分だけ減少することができる。

４■生命力記入

受けたダメージをシートに記入する。生命力が０、もしくはそれ以下になったなら、即、生死判定を行うこと。生死判定については、「３◉生死判定」を読むべし。

移動攻撃、突撃

移動の範囲内なら、移動してから攻撃することもできる。使う技能は、もちろん攻撃技能。ただし、通常移動からの攻撃（移動攻撃）なら［難易度４：－20］の修正を、全力移動からの攻撃（突撃）なら［難易度５：－40］の修正を技能値に受けることになる。

防御姿勢

防御姿勢とは、ただ自分の身を守ろうとする行動のこと。この行動を選択したキャラクターには、防御技能、もしくは抵抗力のどちらかに［＋20］の修正を受けることができる。　防御技能が上昇すれば、物理的攻撃を避けやすくなるし、抵抗力が上昇すれば、魔法などの効果を受けにくくなる。どちらに修正を受けるかはプレイヤーの自由だ。

ちなみに、防御姿勢はモンスター（敵）側が先制の場合でも行うことができる。この場合には、先制のモンスター側の行動が終わって、プレイヤー・キャラクター側の行動になっても、防御姿勢を宣言したキャラクターは防御姿勢をとり続けたままになる。

魔法やタレントの使用

プレイヤー・キャラクターは、自分の修得している呪文（タレント）を使用することができる。くわしくは「第Ⅲ章．魔法」と「第Ⅳ章．タレント」で述べている。

その他の行動

そのほかにも、プレイヤー・キャラクターはさまざまな行動を取ることができる。足元に落ちている小石を拾ったり、仲間の援護を受けつつ鍵開けを試みることができるんだ。

3◉生死判定

キャラクターの生命力が0、もしくはマイナスになった時点で抵抗力による判定を行う。判定の方法は、行為判定と同じ。生命力が0以下になっているならば、その分だけ抵抗力から引いて判定することになる。この判定に成功したなら、キャラクターはかろうじて一命を取り止めたことになるが、失敗したなら残念ながらキャラクターは死んでしまったことになる。泣こうが叫ぼうが、絶叫しようがそれまでなのだ。

第Ⅲ章／魔　法

1◉魔法

『クリスタニアRPG』の魔法は3つの系統がある。それぞれに、使い方や力の源がちがう。

ソーサラー魔法

世界に満ちる魔力に働きかけ、それを発動させる魔法のこと。呪文を使用するには、両手を使った複雑な身振りと、上位古代語による言葉が必要になる。また、魔法の発動体となる「魔術師の杖」が必要。

プレイヤー・キャラクターであるリヴリアと、NPCであるアスファがこの魔法を使うことができるんだ。どんな呪文があるかは、［ソーサラー魔法リスト］で確認のこと。

シャーマン魔法

異世界に住む精霊に働きかけ、その力を借りて使う魔法のこと。呪文を使用するには、片手を使った簡単な身振りと、精霊語による言葉が必要になる。

プレイヤー・キャラクターのアロートがこの魔法を使うことができる。ソーサラー魔法と同じく、どんな魔法があるか知りたいなら、［ソーサラー魔法リスト］で確認してほしい。

プリースト魔法

プリーストが神に祈って起こす魔法のこと。仕える神によって、使用できる呪文にちょっとした違いがある。神獣によって、タレントの効果が違うのと同じ理屈だ。プリーストが魔法を使うには、神聖語による言葉が必要だ。

使用の手順

魔法は以下の手順で使用する。

1■使用可能な呪文の確認

呪文にはレベルが指定されている。キャラクターは［自分のクラスレベル］以下のレベルの呪文を使用することができるんだ。『暗黒伝説』のプレイヤー・キャラクターたちなら、4レベル以下の呪文が使える。NPCであるアスファなら5レベルまでの呪文が使えるわけだ。

2■使用の制限

どの系統の魔法も正しい身振りと言葉、それに十分な精神力があれば、失敗することはない。反対に、それができなければ魔法を使うことができないんだ。

魔法使い（ソーサラー、シャーマン、プリースト）は装備にさまざまな制限を受ける。その理由は、正確な身振りを行うのに、重い鎧や両手持ちの剣はジャマになるから。魔法を使用しないのなら、装備していてもかまわない。

大きな身振りが必要なクラスほど、装備の制限が厳しくなる。

3■使用する呪文の宣言と目標の宣言

使用する呪文と、目標を宣言する。

4■精神力の減少

呪文を使うと、術者の精神力は決められた［消費精神力］点だけ減少する。この結果、精神力が0以下になってしまう場合、その呪文を使うことはできない。

5■抵抗

呪文を使われた側は、その呪文に対して抵抗を試みることが可能。抵抗力ロールを行い、結果が成功なら、呪文の効果をまったく受けないか、効果を半減させることができるんだ。

また、呪文の中には、抵抗が「なし」となっているものもある。これは、抵抗することができないか、する必要がないかのどちらか。

6■効果適用

魔法の効果が発揮される。抵抗されているなら、効果は半減、もしくは打ち消されることになる。

2◉魔法の重複

「ひとつの場所には、ひとつの魔力しか働かない」、これが魔法の鉄則だ。だから、ひとりの人物に〈シールド〉と〈シャドウボディ〉が同時にかかることは不可能なわけだ。こういった場合、後にかけられた魔法が残り、最初にかけられていた魔法は打ち消されることになる。

第Ⅳ章／タレント

1◉タレント

タレントとは、神獣からビーストマスターに与えられた、魔法に似た力のこと。ここでは、このタレントの使用方法について解説することにしよう。

使用の手順

タレントは以下の手順で使用する。

1■使用可能なタレントの確認

タレントには呪文と同じように、レベルが指定されている。このレベルはプレイヤー・キャラクターのクラスレベルに対応していて、ビ

ーストマスターのキャラクターは［自分のクラスレベル］以下のレベルのタレントを使用することができる。
『暗黒伝説』のプレイヤー・キャラクターたちなら、４レベル以下のタレントを使用できるわけだ。

２■使用の制限

十分なタレントポイントがあれば、失敗することはない。必ず発動してくれる。

３■使用するタレントと目標の宣言

使うタレントを宣言する。また、自分以外の目標に効果を及ぼすタレントなら、目標も宣言すること。といっても、絶叫リーダーのように大声をはりあげる必要はない。

４■タレントポイントの減少

タレントを使用すると、術者のタレントポイントは、［使用したタレントのレベル］点だけ減少する。この結果、タレントポイントがマイナスになってしまう場合、そのタレントを使うことはできない。

５■抵抗

タレントを使われた側は、そのタレントに対して抵抗を試みることができる。抵抗力による判定を行い、結果が成功なら、タレントの効果をまったく受けないか、効果を半減させることができる。

６■効果適用

タレントの効果が発揮される。抵抗されている場合、効果は半減、もしくは打ち消されてしまう。

２◉変身時間

タレントの中には、身体の一部を変化させる効果を持つものがある。変身するには１ラウンドの時間が必要で、この間キャラクターはいかなる行動もできない。変身を解除するのはビーストマスターの自由だけど、その場合にも１ラウンドが必要となる。

３◉タレントの解除

術者本人の意志か、効果時間が過ぎる以外に、タレントの効果を解除する方法がある。それは、ソーサラー魔法の〈ディスペルマジック〉を使うことだ。この魔法を使えば、タレントの効果を解除することができる。

しかし、効果時間が瞬間のタレントや、ビーストマスターの身体に影響を与えるタレントは解除することができないんだ。

第Ⅴ章／アイテム

ここでは、プレイヤー・キャラクターが身につけるさまざまなアイテムや装備品について説明することにしよう。

１◉貨幣単位

クリスタニア世界における通貨は、金貨、銀貨などの貨幣と宝石。金貨は１枚で「１ゴールド」と呼ばれ、銀貨は10枚でこれに相当する。宝石は、「100ゴールドの宝石」というふうに使われるのが普通。NPCであるアスファさんは、こういった宝石をいくつか持っているんだ。

２◉装備の制限

クラスによって、装備が不可能な武器や鎧が決まっている。これは、特定の装備が、そのクラスの持つ能力の妨げとなるため、定められた制限なんだ。これを破り、禁じられた装備をすれば、クラスの能力は失われることになる。たとえば、ソーサラーは魔法が使えなくなり、スカウトは機敏な動きができなくなってしまうんだ。

３◉魔法の武器や防具

クリスタニア世界にも、魔法の鎧や武器はある。ただし、それは非常に少なく、簡単に手に入るものではない。

本文イラスト／宝谷幸稔

『クリスタニアRPG』への道～タイプ別作品購入ガイド

物事にはすべて順序というものがある。この順序を間違えると、大変なことになる。野菜炒めをつくるとき、キャベツを丸ごと炒めてから、まないたにのせ包丁で切るような料理人はいない。キャベツを適当な大きさに切ってから、フライパンで炒めるのが常識である。これはテーブルトークRPGでも、あてはまる。サマリー・ルールのところでも書いたけど、テーブルトークRPGをまったく知らない人が、いきなり『クリスタニアRPG』を買っても喜んでもらえる自信はない。

なになに、ボクはRPGフリークだから大丈夫だって？　頼もしい言葉だ。そういうキミには、余計な心配は無用だろう。ただ、キミにはRPGファンを増やすという目的があるはずだ。仲間がいないと、RPGは遊ぶことができないわけだし、仲間はたくさんいたほうが楽しいに決まっているのだから。

そんなわけで、マルチメディアで展開されているクリスタニア・ワールドをいかに楽しみ、そして『クリスタニアRPG』に至るかの道をここに掲載することにした。『クリスタニアRPG』の購入マニュアルとして、マルチメディアで展開されているクリスタニア・ワールドのガイドマップとして、自分で利用するなり、友だちに見せてあげるなりして活用してほしい。

1◉わたしの趣味は読書です

長編小説『漂流伝説』（電撃文庫）
▼
RPGリプレイ『封印伝説』（電撃ゲーム文庫）
／『暗黒伝説』（電撃王連載）
▼
短編小説『封印伝説クリスタニア外伝』（電撃アドベンチャーズ）
▼
サマリー・ルール＆RPGシナリオ
『クリスタニア外伝』（電撃アドベンチャーズ）
▼
『クリスタニアRPG』

小学生のときから図書館に入りびたり、活字なくしては１日たりとも過ごすことができない。そんな文学少年（少女）のキミには、やはり小説を読んでもらって、クリスタニアの魅力を知ってもらいたい。小説のつぎにストーリー性の強いのはRPGリプレイだから、今号から連載開始の『暗黒伝説』を読んで、ゲームの面白さも理解してもらいたい。それから、おもむろにRPG専門誌『電撃アドベンチャーズ』を買って読むべし。ここにはクリスタニアの短編小説と「サマリールール＆RPGシナリオ」が載っている。短編小説はかるく読んでもらって、それからサマリールール＆RPGシナリオで遊んでほしい。遊んでみて楽しく思えたのなら、もうキミは立派なRPGファン。『クリスタニアRPG』を購入し、オリジナルの物語（RPGシナリオ）作りにトライだ。

2◉ボクはアニメファンだもんね

ラジメーション
『レジェンド・オブ・クリスタニア』（ビクターエンタテインメント）
▼
RPGサウンドリプレイ
『レジェンド・オブ・クリスタニア』（ビクターエンタテインメント）
▼
RPGリプレイ『封印伝説』（電撃ゲーム文庫）
／『暗黒伝説』（電撃王連載）
▼
サマリー・ルール＆RPGシナリオ
『クリスタニア外伝』（電撃アドベンチャーズ）
▼
『クリスタニアRPG』

残念ながら、クリスタニアはまだアニメ化されてはいない。でも、ラジメーションなら、アニメファンのキミにも十分に楽しんでもらえる。音だけで構成されるドラマだからこそ、声優さんたちの演技に迫力が出る。本当のアニメファンであるキミなら、この魅力はわかってもらえるはずだ。ラジメーションを聞いて、クリスタニアが好きになってくれたのなら、次はRPGサウンドリプレイを買って聞いてみる。これは、声優さんたちがテーブルトークRPGを実演しているというゴージャスな２枚組CD（素人のボクがゲームマスターを担当しているのは、どうか勘弁してほしい）。こいつを聞いて、RPGリプレイが面白いなと思ってくれたなら、RPGリプレイを活字で読む。それから『電撃アドベンチャーズ』『クリスタニアRPG』とステップアップ。

3◉電撃王って「オールラウンド・ゲーム・データ・マガジン」じゃないの？

クリスタニアPC『神王伝説』（システムソフト）
▼
クリスタニアPC情報（電撃王掲載）
▼
RPGリプレイ『暗黒伝説』（電撃王連載）
▼
サマリー・ルール＆RPGシナリオ
『クリスタニア外伝』（電撃アドベンチャーズ）
▼
『クリスタニアRPG』

『電撃王』の読者は、パソコンもスーファミもPCエンジンもメガドラもNEO-GEOも、ぜ～んぶ持っている、もしくは興味があるって人のはずだ。なんのことはない、ボク（水野）みたいな人間だ。ゲームと名が付きゃなんでも遊ぶ、それがグループSNEの社訓であり、ボクのポリシーでもある。だったら、テレビゲーム（死語）だけじゃなく、ボードゲーム（テーブルトーク含む）でも遊んでみよう。さいわい、今年の年末にはクリスタニアPC『神王伝説』が発売される。クリスタニアPCの情報は、『電撃王』でフォローしているぞ。ついでに、連載されているRPGリプレイ『暗黒伝説』を読んでくれい。テーブルトークRPGの魅力がわかったなら、『電撃アドベンチャーズ』『クリスタニアRPG』へと道が開けている。

クリスタニア作品購入ガイド

『クリスタニアRPG』へ到達するための3つのパターンを紹介したけれども、いかがだったかな？　クリスタニア・サーガは、マルチメディアで展開されているとっても大規模な企画である。追いかけるのも大変だ。そんなわけで、クリスタニアの作品をまとめておこう。すでに発売されているものもあれば、これから発売されてゆくものもある。自分の好みにあった作品を見つけてみよう。

そのための目安として、それぞれの作品をストーリー（→物語の面白さ）、ワールド（→ファンタジーとしての魅力度）、ゲーム（→ゲーム的な要素の強弱）の3つの項目で評価しておいた。ひとつの作品の魅力の合計を10として、3つの要素にどのくらいの比重が置かれているかを表してあるので、自分の好みの作品を見つける参考にしてほしい。

◉小説

漂流伝説（電撃文庫・①〜②以下続巻）
神王伝説（電撃文庫・来春発売予定）
封印伝説外伝（電撃アドベンチャーズ）

■評価
ストーリー：6　ワールド：3　ゲーム：1

小説を読むのが大好きだって人は、もちろん小説から読みはじめる。クリスタニア小説は、『漂流伝説』が電撃文庫から発売されているし、電撃アドベンチャーズ誌には『クリスタニア外伝』が不定期掲載。ストーリーの魅力とともに、クリスタニア世界の魅力も味わってほしい。

◉RPGリプレイ

封印伝説（電撃ゲーム文庫／近刊）
暗黒伝説（電撃王／連載中）
漂流伝説（電撃ゲーム文庫／年末発売予定）
蟻帝伝説（電撃ゲーム文庫・来春発売予定）
黄金伝説（電撃ゲーム文庫・来年発売予定）

■評価
ストーリー：4　ワールド：2　ゲーム：4

RPGリプレイ・クリスタニアは、あらゆるメディアのなかで、もっともタイトル数が多い。月刊コンプティーク誌（角川書店）に連載されていたシリーズも含めると、なんと5タイトルもある。ストーリーの面白さと、ゲームの魅力とがバランスよくミックスされているので、ゲームが好きという人も小説が好きという人も安心して読むことができる。小説は好きだけどゲームは未体験という人が、RPGに挑戦してみたくなったなら、このRPGリプレイを入門書として読みはじめるといいだろう。反対に、ゲームは好きだけど小説は嫌いという人も、このRPGリプレイを読んでみて、文章で語られる物語の魅力を知ってから小説を読みはじめるといい。

◉サマリー・ルール&RPGシナリオ

クリスタニア外伝（電撃アドベンチャーズ誌に掲載）

■評価
ストーリー：2　ワールド：3　ゲーム：5

サマリー・ルールは、この付録でも紹介している。このサマリー・ルールというのは、クリスタニアRPGを遊ぶための肩慣らしでもあるのだが、RPGシナリオをミックスすると独立で遊ぶこともできる。今回の付録では、残念ながらRPGシナリオは載せられなかったけれど、『電撃アドベンチャーズ』誌ではサマリー・ルール＆RPGシナリオのパックを掲載している。

◉クリスタニアRPG

クリスタニアRPG（メディアワークス）

■評価
ストーリー：1　ワールド：3　ゲーム：6

ゲーム・フリークたちにとっては最終到達目標ともいうべき作品が、この『クリスタニアRPG』だ。これはテーブルトークRPGのルールとワールドガイド、それにRPGシナリオがセットになった完全版で、これを手に入れさえすれば、クリスタニアを舞台にして自由自在にRPGがプレイできるはずだ。ただし、使いこなすにはある程度、ゲームに慣れ親しんでいる必要がある。ゲームはまだビギナーだって人は、RPGリプレイを読んで、サマリー・ルール＆RPGシナリオで遊んでから購入しよう。

◉クリスタニアPC

クリスタニアPC神王伝説（システムソフト／年末発売予定）

■評価
ストーリー：3　ワールド：2　ゲーム：5

PCというのはパソコンゲームの略称。スーパーファミコン化されればクリスタニアSFCとなるはずだけど、これはまだ決まっていない。ストーリーを楽しみながらゲームとしての楽しさも味わいたいなら最適の作品。パソコンゲームが大好きだという人は、ここからクリスタニア世界を楽しんでもらうといいだろう。これをきっかけにストーリー指向を目指すもよし、テーブルトークの世界に踏みこむのもよし、いろんな可能性が広がっているのだ。

◉ラジメーション

レジェンド・オブ・クリスタニア〜はじまりの冒険者たち〜（ビクターエンタテインメント／①〜④）

■評価
ストーリー：6　ワールド：3　ゲーム：1

アニメファンのキミが、クリスタニア世界に親しむいちばんのきっかけとなるのは、このラジメーションだ。これは文化放送系で放送されたラジオ・ドラマを収録したものである。絵がないのは残念だけど、その分、声優さんたちの演技には熱が入っているのだ。

◉RPGサウンドリプレイ

レジェンド・オブ・クリスタニア（ビクターエンタテインメント／6月発売）

■評価
ストーリー：4　ワールド：2　ゲーム：4

世界初の試み、テーブルトークRPGの実演生録音である。ゲームマスターはボクが担当しているのが少し恥かしい。でも、プレイヤーはラジメーションと同じキャスティングで声優さんたちが演じてくれているという豪華な企画。ラジメーションのファンは必聴。もちろん、テーブルトークRPGファンの人もね。文章では伝わらないライブ感覚がお楽しみいただけるのだ。ラジオでも3回に分けて放送されたけれど、カットされたり、編集されたりしているところもある。CD版は完全版なので、ラジオで聴いたよ、という人も買わなきゃ損なのだ。

魔法リスト

リヴリアは［４レベル］までのソーサラー魔法を、アロートは同じく［４レベル］までのシャーマン魔法を使うことができる。また、ＮＰＣであるアスファは、プレイヤー・キャラクターたちよりも１レベル高い［５レベル］までのソーサラーを使うことができる。ここでは、『暗黒伝説』のプレイヤー・パーティ（アスファを含む）の魔法使いが使える魔法をリストとして紹介しておくことにする。

もし、キミの聞いたことのない魔法をプレイヤー・キャラクターたち（もしくは、アスファ）が使ったなら、このリストでどんな魔法なのか確認してみるといい。

◉ 魔法リストの見方

①名称：呪文の名前。②呪文：呪文のレベル。③消費：消費精神力。④種類：どの魔法系統に属するのか（ソーサラー魔法のみ）。⑤精霊：どの精霊の力を源にしているか（シャーマン魔法のみ）。⑥有効距離：呪文の届く距離のこと。⑦効果範囲：効果を表す範囲のこと。⑧持続時間：呪文の効果が続く時間のこと。⑨拡大：距離、範囲、時間が拡大できるか。⑩効果：呪文の効果。⑪抵抗：抵抗が可能か？　効果はどうなるか？

シャーマン魔法

名称	呪文	消費	精霊	有効距離	効果範囲	接続時間	距離拡大	範囲拡大	時間延長	効果	抵抗
ウィル・オー・ウィスプ	1	7	ウィル・オー・ウィスプ	100m	精霊一体	1時間	×	×	○	光の精霊を召喚し、半径10mの空間を明るく照らしだす。また他者を攻撃させることもできる。	なし
ウインドボイス	1	4	シルフ	500m	音声	1時間	○	×	○	音や声を離れたところまで運ばせる。	なし
ウォータースクリーン	1	4	ウンディーネ	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	身体の表面に薄い水の膜を張り、炎によるダメージを［－２点］する。	なし
スネア	1	5	ノーム	100m	個人	瞬間	×	○	×	目標を転倒させる。起き上がるには、１ラウンドの時間が必要。	効果消滅
デストラクション	1	4	レプラコーン	100m	個人	瞬間	×	○	×	心をかき乱し、集中できなくする。攻撃と防御の技能に[－10]の修正を受ける。つぎのラウンドは呪文を唱えることができない。	効果消滅
ピュリフィケーション	1	3	ウンディーネ	接触	液体10ℓ	永続	×	×	×	液体を真水に変える。	なし
ファイアボルト	1	5	サラマンダー	100m	個人	瞬間	×	○	×	火の矢を飛ばして［D10+シャーマンレベル］のダメージを与える。	効果消滅
アイスニードル	2	5	フラウ	100m	個人	瞬間	×	○	×	氷の針を飛ばして［D10+シャーマンレベル］のダメージを与える。	効果半減
インビジビリティ	2	6	スプライト	術者	術者	10ラウンド	×	×	○	精神集中をすることで、術者の姿を見えなくする。	なし
ウインドスラッシュ	2	7	シルフ	100m	個人	瞬間	×	○	×	風の刃で相手を切り裂き［D10+シャーマンレベル］のダメージを与える。	効果半減
シェイド	2	7	シェイド	100m	精霊一体	1時間	×	×	○	闇の精霊を召喚し、半径10mの空間を闇で閉ざす。また、他の者を攻撃させることもできる。	なし
シャドウボディ	2	5	シェイド	100m	レベル×3人	10ラウンド	×	○	○	目標の姿をかすませる。防御技能に[＋10]。	なし
ストーンブラスト	2	7	ノーム	100m	個人	瞬間	×	○	×	地面から石つぶてを飛ばして［D10+シャーマンレベル］のダメージを与える。	なし
ファナティシズム	2	4	ヴァルキリー	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	勇気を極限まで高め、攻撃技能に［＋20］、防御技能に［－20］の修正を与える。	なし
ウインドウォール	3	8	シルフ	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目標の身体の周囲に風を起こし、発射武器や、投射武器による攻撃をそらす。	なし
ウォーターブリーズ	3	6	ウンディーネ	100m	個人	1時間	×	○	○	水中で呼吸ができるようになる。	なし
コンフュージョン	3	7	レプラコーン	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目標を混乱させる。50％の確率で手近な者を攻撃、50％で防御姿勢をとる。	効果消滅
サイレンス	3	7	シルフ	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目標の声を封じ込める。	効果消滅
シュートアロー	3	7	シルフ	100m	個人	瞬間	×	○	×	矢を風に乗せて飛ばし［D10+シャーマンレベル］のダメージを与える。	なし
ホールド	3	6	ノーム	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目標の移動を封じるとともに防御技能に［－20］の修正を与える。攻撃や魔法の使用は可能。目標は毎ラウンド抵抗ロールを行い、成功するまでこの効果を受け続ける。飛行中の相手には無効。	効果消滅
ウォーターウォーキング	4	6	ウンディーネ	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	水上歩行ができる。	なし
ウォーターウォール	4	8	ウンディーネ	100m	個人	10ラウンド	×	×	○	水の壁をつくりだす。	なし
グロウプラント	4	6	エント	接触	植物一体	永遠	×	○	×	植物の成長を速める。	なし
チャーム	4	7	ドライアード	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目標を魅了する。	効果消滅

シャーマン魔法（つづき）

名称	呪文	消費	精霊	有効距離	効果範囲	接続時間	距離拡大	範囲拡大	時間延長	効果	抵抗
トンネル	4	7	ノーム	100m	直径2m	10ラウンド	×	×	○	自然の土や石でできた壁に直径2m、奥行10mまでの穴をあける。	なし
バインティング	4	8	ドライアード	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目標を草木で絡めとり、行動の自由を奪う。目標は攻撃や魔法の使用ができなくなり、防御技能に［－40］の修正を受ける。目標は毎ラウンド抵抗力ロールを行うことができる。飛行中の相手には無効。	効果消滅
フィアー	4	7	シェイド	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目標に恐怖心を抱かせる。攻撃技能に［－20］。	効果消滅

ソーサラー魔法

名称	呪文	消費	種類	有効距離	効果範囲	接続時間	距離拡大	範囲拡大	時間延長	効果	抵抗
アンロック	1	3	付与魔術	接触	開閉物	瞬間	×	×	×	鍵を開ける。魔法の鍵も開けられる。	なし
エネルギーボルト	1	5	創成魔術	100m	個人	瞬間	×	○	×	エネルギーの矢を飛ばして、相手に［D10＋ソーサラーレベル］のダメージを与える。	効果半減
エンチャント・ウェポン	1	4	付与魔術	100m	武器	10ラウンド	×	○	○	武器に魔力を与え、攻撃力を高める。攻撃技能に［＋10］、ダメージボーナスに［＋1］。	なし
カウンター・マジック	1	3	基本魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	魔法に対する抵抗力を高める。抵抗力に［＋20］。	なし
スリープクラウド	1	6	付与魔術	100m	半径5m	瞬間	×	×	×	空気に魔力を与え、効果範囲内にいる者を眠らせる。	効果消滅
センス・マジック	1	3	基本魔術	術者	術者の視界	10ラウンド	×	×	○	魔法のオーラを探知する。	なし
ティンダー	1	3	四大魔術	接触	可燃物	瞬間	×	×	×	可燃物を発火させる。	なし
ディスペルマジック	1	4	基本魔術	100m	半径5m	瞬間	×	×	×	魔法を一つ解除する。	効果消滅
ボディープロテクション	1	3	創成魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	身体のまわりに魔法の障壁をめぐらせて、装甲値を［＋2］する。	なし
ロック	1	3	付与魔術	接触	開閉物	24時間	×	×	○	魔法の鍵をかける。	なし
インクリーズ・ウェイト	2	6	四大魔術	接触	物体	1時間	×	×	○	物体の重さを2倍にする。武器にかけるなら、攻撃技能［－20］、ダメージボーナス［＋2］の修正を受ける。	なし
エンパシー	2	4	精神魔術	100m	個人	1ラウンド	×	○	×	相手の感情を知ることができる。	効果消滅
クリエイト・オーク	2	7	付与魔術	接触	樫の木片	1時間	×	×	×	木の枝から小型のウッドゴーレムをつくりだす。	なし
シールド	2	5	創成魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目に見えない魔法の楯をつくりだす。防御技能に［＋10］。	なし
センス・エネミー	2	4	精神魔術	術者	術者の視界	10ラウンド	×	×	○	敵意を抱いている者を探知する。	効果消滅
ダークネス	2	5	創成魔術	100m	半径5m	24時間	×	×	○	効果範囲内に、完全な暗闇をつくりだす。	なし
デクリーズ・ウェイト	2	6	四大魔術	接触	物体	1時間	×	×	○	物体の重さを半分にする。武器にかけるなら、攻撃技能［－10］、ダメージボーナス［－1］の修正を受ける。	なし
フォーリング・コントロール	2	5	四大魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	落下速度を任意に変えることができる。	なし
マジック・プロテクション	2	4	基本魔術	接触	物体	解除まで	×	×	×	目標となる物体の魔法に対する抵抗力を［50］にする。	なし
ライト	2	4	創成魔術	100m	半径5m	24時間	×	×	○	魔法の明かりをつくりだす。	なし
ウィークネス	3	8	拡大魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	相手の筋力を弱める。攻撃のダメージボーナスに［－2］の修正を受ける。	効果消滅
カウンターセンス	3	6	精神魔術	術者	術者	探知まで	×	×	×	自分が魔法で探知されたことがわかる。	なし
クリエイト・ストーンサーバント	3	10	付与魔術	接触	石	1時間	×	×	×	小石からパペットストーンゴーレムをつくりだす。	なし
コントロール・サウンド	3	6	幻覚魔術	500m	半径5m以内の空間に発生した、すべての音	10ラウンド	×	×	○	効果範囲内のすべての音を、別の場所で発生させる。	なし
スパイダーウェブ	3	8	創成魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	目標を粘性のある網で絡めとり、行動の自由を奪う。	効果消滅

ソーサラー魔法（つづき）

名称	呪文	消費	種類	有効距離	効果範囲	接続時間	距離拡大	範囲拡大	時間延長	効果	抵抗
タング	3	6	拡大魔術	術者	術者	1時間	×	×	○	未知の言語による会話ができる。	なし
トランスレイト	3	5	基本魔術	術者	術者	10ラウンド	×	×	○	未知の言語を読み書きができる。	なし
ハードロック	3	6	付与魔術	接触	開閉物	解除まで	×	×	×	開閉物に魔法の鍵をかけ、その材質を鉄のように硬くする。	なし
ファイアウェポン	3	7	四大魔術	100m	武器	10ラウンド	×	○	○	武器を魔法の炎でつつみこむ。ダメージに［＋5］。	なし
レビテーション	3	7	四大魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	10mまでの高さを自由に浮遊できる。	なし
カメレオン	4	7	幻覚魔術	術者	術者	10ラウンド	×	×	○	周りの景色と同化して姿を隠す。行動を起こすと効果はなくなる。	なし
シェイプチェンジ	4	9	創成魔術	術者	術者	1時間	×	×	○	他の動物に姿を変える。	なし
ストレンクス	4	8	拡大魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	筋肉を強化して、攻撃技能とダメージを上昇させる。攻撃技能に［＋20］、ダメージボーナスに［＋2］。	なし
スロー	4	8	拡大魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	相手の敏捷性を下げる。移動力が半分になり、攻撃技能に［－10］、防御技能に［－20］の修正を与える。	効果消滅
ディスガイズ	4	7	幻覚魔術	接触	個人	1時間	×	○	○	顔を他人そっくりに変える。	なし
パラライズ	4	9	拡大魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	相手を麻痺させる。	効果消滅
ヘイスト	4	8	拡大魔術	100m	個人	10ラウンド	×	○	○	相手の敏捷性を増す。移動力が2倍になり、攻撃技能に［＋10］、防御技能に［＋20］の修正を与える。	なし
ライトニング	4	12	四大魔術	20m	直線上	瞬間	○	×	×	電撃を放ち、［2D10＋ソーサラーレベル］のダメージを与える。	効果半減
ロケーション	4	10	拡大魔術	特殊	物体	24時間	×	×	○	目標となる物体の位置を知ることができる。	なし
クリエイト・デバイス	5	25	付与魔術	接触	木製の杖	永遠	×	×	×	〈魔術師の杖〉をつくる。	なし
コンシールセルフ	5	9	幻覚魔術	術者	術者	10ラウンド	×	×	○	術者の姿を完全に隠す。	なし
テレパシー	5	9	拡大魔術	100m	個人	10ラウンド	×	×	○	テレパシーで会話する。	なし
ドラゴントゥースウォリアー	5	12	付与魔術	接触	竜の牙	永遠	×	×	×	竜の牙からボーンゴーレムをつくりだす。	なし
ビジョン	5	7	拡大魔術	500m	術者の視覚	10ラウンド	○	×	○	視力を拡大させ、500m向こうのものまではっきり見ることができる。	なし
ファイアボール	5	15	四大魔術	100m	半径5m	瞬間	×	×	×	火球を爆発させ、［4D10＋ソーサラーレベル］のダメージを与える。	効果半減
ファミリアー	5	10	召喚魔術	特殊	動物	永遠	×	×	×	使い魔を召喚し、支配する。	なし
フライト	5	12	四大魔術	100m	個人	1時間	×	○	○	［人間×3］の速度で自由に空を飛行できる。	なし
リード・マインド	5	9	精神魔術	100m	個人	10ラウンド	×	×	○	目標の考えを読むことができる。	効果消滅
ロア	5	9	基本魔術	接触	物体	瞬間	×	×	×	物体にかけられている魔法が何かを識別する。	なし

タレントリスト

プレイヤー・キャラクターたちは、[4レベル]までのタレントを自由に使うことができる。ここでは、彼らのタレントを順番に紹介することにしよう。

プレイヤー・キャラクターたちが、どういう理由でそのタレントを使ったのか？　このリストを見て理解していただきたい。

◉ タレントリストの見方

①神　獣：タレントを与えた神獣の名前。②レベル：使用することができるレベル。③タレント：タレントの名前。④持続時間：タレントが効果を表している時間。⑤有効距離：タレントがかかる距離。⑥効果範囲：タレントが効果を表す範囲。⑦効果：タレントが引き起こす効果。⑧抵抗：そのタレントに、抵抗ができるのかどうか。抵抗すれば、どうなるのか。

神獣	レベル	タレント	接続時間	有効距離	効果範囲	効果	抵抗
アルケナ	1	ミスフォーチュン	24時間	LV×5m	個人	不吉な言葉を投げかけて、相手に不幸をもたらす。目標の抵抗力に［－10］の修正を与える。	効果消滅
		レイブンセンス	LV×5ラウンド	術者	術者	光り物のありかを感知する。	なし
	2	レイブンウィング	LV×5ラウンド	術者	術者	背中から大鴉の翼を生やす。移動力［人間×2］で飛行が可能。	なし
		センスカタストロフ	瞬間	術者	術者	近い未来に起こる自然災害を予知する。	なし
	3	パーシャルレイブン	LV×5ラウンド	術者	術者	頭部が大鴉に変化し、背中から黒い翼が生える。［人間×2］の移動力で飛行が可能。また、通常の攻撃のほかに嘴を使った攻撃ができる。攻撃技能［60］、打撃力［D6+4］。ダメージボーナスを加えることはできないが、通常武器無効の相手に対しても効果がある。	なし
		イーブスドロップ	LV×1時間	接触	影一つ	影を通じて、周囲の音を盗み聞くことができる。	なし
	4	ダークリープ	瞬間	術者	術者	一つの闇から、ほかの場所にある闇へと瞬間移動する。	なし
		フューチャーサイト	集中	術者	術者	未来予知を行う。自分の意思で瞑想による未来予知を行うこともできるが、予期していないときに予知夢を見ることもある。	なし
シルヴァリ	1	ワイドビュー	LV×5ラウンド	術者	術者	聴覚が鋭くなる。また、視野が広くなり、360度見渡せるようになる。	なし
		チェイス	LV×5時間	術者	術者	地上を走るものに競走を挑んだとき、相手と同じ移動力で走ることが可能になる。	なし
	2	ホースダッシュ	LV×5ラウンド	術者	術者	馬のように速く走れるようになる。移動力は［人間×4］。	なし
		メッセンジャー	集中	術者	術者	心話による会話能力を身につける。	なし
	3	バックキック	瞬間	術者	個人	背後にいる者に対して、蹴りによる攻撃を行う。攻撃技能［60］、打撃力［2D10+4］、ダメージボーナスを加えることはできないが、通常武器無効の相手に対しても効果がある。	なし
		パーシャルホース	LV×5ラウンド	術者	術者	下半身が馬の四肢に変化し、移動力が［人間×4］になる。また、通常の攻撃に加えて、蹄による踏みつけ攻撃が可能になる。攻撃技能［60］、打撃力［D10+2］、ダメージボーナスを加えることはできないが、通常攻撃無効の相手に対しても効果がある。	なし
	4	アクセル	LV×5ラウンド	LV×5m	個人	［人間×1/2］から［人間×4］のあいだで、目標の移動力を変化させる。	なし
		サウンドプルーフ	集中	術者	術者	精神集中を続けているかぎり、すべての音が耳から遮断され、同時にあらゆる魔法の影響を受けなくなる。	なし
スマーシュ	1	フォックスセンス	LV×5ラウンド	術者	術者	夜目がきくようになり、嗅覚も鋭くなる。	なし
		プライス	LV×5ラウンド	術者	術者	品物の値打ちを正確に知ることができる。	なし
	2	センスファルス	瞬間	術者	個人	相手が嘘をついているかどうかがわかる。	効果消滅
		フォックストロット	LV×5ラウンド	術者	術者	移動力が［人間×2］になる。また、足跡をごまかしたりして、追っ手をまくことができる。	なし
	3	パーシャルフォックス	LV×5ラウンド	術者	術者	頭部が狐に変化する。通常の攻撃に加えて咬みつきによる攻撃ができるようになる。攻撃技能［60］、打撃力［D10+2］、ダメージボーナスを加えることはできないが、通常攻撃無効の相手に対しても効果がある。	なし

神獣	レベル	タレント	接続時間	有効距離	効果範囲	効果	抵抗
スマーシュ	3	リプレイス	LV×1時間	接触	個人	目標と術者の姿を入れ替える。	効果消滅
	4	フォックスサイト	一瞬	視界内	個人	魔力のある視線で、にらんだ相手を朦朧とさせることができる。	効果消滅
		ファストトーク	集中	術者	その場にいる全員	相手に嘘を信じこませることができる。	効果消滅
ディレーオン	1	ライオンセンス	LV×1時間	術者	術者	危険を感知することができる。また、暗視能力を持つ。	なし
		ライオンロアー	瞬間	術者	半径LV×10m	威厳のある咆哮によって注目を集める。	効果消滅
	2	アドミッション	瞬間	LV×10m	個人	一つの行為について相手に承認を与える。承認された行為が行われるとき、1度だけ技能値が［+20］される。	なし
		ライオンウォーク	LV×5ラウンド	術者	術者	足音を立てずに歩くことができる。また、移動力が［人間×2］になる。	なし
	3	デイスリープ	LV×1時間	術者	術者	休息をとることで1時間に［LV×1点］の生命力を回復させる。	なし
		パーシャルライオン	LV×5ラウンド	術者	術者	頭部がライオンに変化し、通常の攻撃に加えて、咬みつき攻撃が可能になる。攻撃技能［60］、打撃力［D10+4］。ダメージボーナスを加えることはできないが、通常攻撃無効の相手に対しても効果がある。	なし
	4	アプローチ	LV×5ラウンド	術者	術者	身を隠しながら移動することができる。	なし
		ライオンハート	LV×5ラウンド	術者	術者	精神を高揚させることで、精神に作用する魔法やタレントの影響を受けなくする。	なし
フェネス	1	ウルフセンス	LV×5ラウンド	術者	術者	夜目がきくようになり、嗅覚と聴覚が鋭くなる。	なし
		ワーニングハウル	瞬間	10km以内	仲間	遠吠えによって、仲間に警告を与えたり、助けを求めたりできる。	なし
	2	ウルフウォーク	LV×5ラウンド	術者	術者	狼のように［人間×3］の移動力で、走ることができる。	なし
		ウルフファー	LV×5ラウンド	術者	術者	全身が狼の毛に覆われる。装甲値［+2］。	なし
	3	パーシャルウルフ	LV×5ラウンド	術者	術者	狼男の姿に変身する。通常攻撃に加えて、咬みつきによる攻撃ができるようになる。攻撃技能［90］、打撃力［D10+4］。ダメージボーナスを加えることはできないが、通常武器無効の相手にも効果がある。	なし
		リッキングキュア	LV×5ラウンド	術者	個人	傷口を舌で舐めることで、毎ラウンド［LV×1点］の生命力を回復させる。	なし
	4	ウルフジャンプ	LV×5ラウンド	術者	術者	狼の脚力を身につける。	なし
		フルムーンストレンクス	LV×5ラウンド	術者	術者	筋力を増大させ、攻撃技能が［+20］、ダメージボーナスが［+4］される。	なし

※コピーして使用してください。

クリスタニアRPGキャラクターシート

プロフィール

名前

出身地

クラス

種族

セカンドクラス

性別 男・女

年齢

宗派／守護神獣

Self Portrait

レベルと経験点

レベル

経験点

能力値

筋力	敏捷度	知力	幸運度
耐久力	器用度	意志力	魅力度

［ダメージボーナス ］

技能値

攻撃技能［ ］

防御技能［ ］

操作技能［ ］

運動技能［ ］

知識技能［ ］

知覚技能［ ］

交渉技能［ ］

特性値

生命力［ ］------［現在値 ］

精神力［ ］------［現在値 ］

抵抗力［ ］

集中力［ ］ ［最大使用回数 →使用回数 ］

タレント

タレントポイント［ ］------［使用値 ］

戦闘

武器	攻撃技能	攻撃力	ダメージボーナス

防具

楯 修正値［ ］

合計値

鎧

装甲値

所持品

所持金

電撃王5月号(第2巻第5号)付録
クリスタニアRPGハンドブック
●発行人／佐藤辰男 ●編集人／塚田正晃 ●発行／メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
●発売／主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9